

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年5月10日
第23號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
究極無敵164頁
最強遊戲情報
每本港幣35元
help me!
全文刊載
全港遊戲專欄作家大集合
ATV《完全電腦手冊》
PLAYSTATION Vs SATURN對談會
遊戲配件睇真D
試槍控、試XRGBH、試PS改GAME配件
新GAME介紹
《ADVANCED VG》
《真·女神轉生～惡魔全書》
《IREM經典街機遊戲》
《洛克人X3》
《俠客英雄傳3》
《美少女雀士II》
《龍爭虎鬥II完全版》
《大冒險》
《戰球王》
《政治狂想曲》
《信長疾風記》
《坂木優子戀之預感》
重點攻略
《七間秘館》繼續攻略
《心跳回憶私人珍藏集》全問題詳解
《JUMPING FLASH! 2》第二循環地圖攻略
《GALAXIAN³》圖解攻略
《野野村醫院的人們》多重結局逐一介紹
《首領蜂》、《METAL SLUG》、《首都高BATTLE》、《THOR精靈王紀傳》、《CAN CAN BUNNY首映日》、《J LEAGUE創造職業球會》、《大盜伍佑衛門之宇宙海賊》、《雙截龍》、《彈珠傳說》、《龍騎士IV》





第1-17期
每本港幣28元正

第18-N期
每本港幣35元正

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

AIM

◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

METHOD A——郵寄

PHASE 01

填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02

寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

PHASE 03

寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04

等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。

注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：
年齡：
地址：

聯絡電話：（日間）
（夜間）
郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（ ）
支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×		=$
		×		=$
		×		=$
		×		=$
郵費		×	$6.5	=$
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆本刊恕不接受海外補購
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務




《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
◆本刊恕不接受本地訂閱
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購

每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵
中國、台灣、澳門：$30.30
其他國家：$39.00

平郵
中國、台灣、澳門：$10.50
其他國家：$17.50

訂閱

（包括郵費）

空郵（亞洲）
一年（25期）：$1633
半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）
一年（25期）：$1850
半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）
一年（25期）：$1138
半年（13期）：$592

平郵（其他國家）
一年（25期）：$1313
半年（13期）：$683

海外訂閱／補購表格

姓名：

年齡：

郵寄地址（請用英文正楷書寫）：

本港聯絡人：

聯絡人地址：

聯絡人電話：

支票號碼：

□**補購**

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×		= $
	×		= $
郵費	×		= $

□**訂閱**

本人欲自第＿＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（請在適用方格處加上 X 號）

空郵（亞洲）
□ 一年（25期）：$1633
□ 半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）
□ 空郵一年（25期）：$1850
□ 空郵半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25期）：$1138
□ 半年（13期）：$592

平郵（其他國家）
□ 一年（25期）：$1313
□ 半年（13期）：$683

目錄



遊戲配件睇真D

特別的稿

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

◆PUBLISHER/ CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM/ MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN、ANTHONY LEUNG◆FREELANCE WRITER/ FUKUDA、ZAC、喬丹、威記、基斯◆DESIGNER/子濃、SING◆COVER DESIGN & 3D MODELING/ ANTHONY LEUNG◆GRAPHIC ARTWORK/DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION/ DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION◆PRINTING/ PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT/ TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISING AGENT/ INFO RESOURCES LTD. (852)2866-9866
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk



遊戲索引 (本索引以遊戲種類及筆畫排序)

預你唔睇 (編者話)

上星期，終於下定決心，將我常看的一關EVA的WEB PAGE所有資料編印出來，使用時間0200，使用紙張125，字數逾25萬。在此我要向製作這個WEB PAGE的小島先生致敬，能夠對一套動畫有那麼深入的研究，米奇實在自嘆不如。在一面讚嘆之餘，也準備把這部被稱為『人類補完計劃第17次中間報告』的參考文獻譯成中文，希望跟同好一同研究一番。各位可有興趣參加？

(米奇)

上星期參加了ATV的對談會，雖然自己發言的部分因講了太多PLAYSTATION及SATURN而被剪了，但在下就覺得沒有甚麼所謂，最開心的還是可以和其他報刊雜誌的寫GAME高手見面，暢所欲言一番，特別是幾位來自新報的作者，看見大家都是以努力做好自己的本份為優先，對於少部分人的無理批評一笑置之。

「只要將觀看現實的角度改變少許，內心便能有很大的改變。」(節錄自EVA TV版第26集)

(J.J)

執筆之日尚有一星期便到一年一度的「老母節」，可能近一年來由於工作比以往忙碌得多，與母親大人「吹水」的時間也少了，因此近這一兩個星期也收到不少暗示。說來廿多年也沒有送過甚麼母親節禮物，因為老人家注重的只是做後生的多些與他們溝通，早上一餐茶，下午陪他們逛逛街已是心滿意足，相對來説精神上所得比物質來得更重要，而母親節便是一年一度的補鑊機會。當然，無人叫你一年只孝順一次，否則小心行雷閃電。

(ARES)

今期非常趕稿，所以很遲才寫編者話。滿腦子都是工作，再加上頭暈暈(皆因通頂之故)，而且還剛剛吃完PIZZA，有點兒餅氣攻心的感覺…Z…Z…Z……

所以想不到有甚麼話題可寫。

呀！那一間「D」字頭的外賣PIZZA很好吃，而且買滿五個更有八五折優待。

最後，債主米奇終於殺到埋身，可憐的筆者始終想不到怎樣FINISH……

幸好，筆者按照MICROSOFT WORD中的字數統計得知現在已經超過150字，終於可以甩身了……

(PUYU神)

真是好景不常，眼見J.J在大家也到了窮途末路之時，竟然拿出二、三千元出來買了一部MD，見他在公司裏不停的「DUB歌」，真是令人非常羨慕，不過，有時候一些事情總會在大家最開心時發生……5月5日，下午回到公司之時，驚聞J.J的MD出了事，真是令感到世道無常，一剎那的光輝並不是永恆的，不過，幸好這次只是「死牛」，真是好彩。

(深表遺憾的赤目黑龍)

話説小弟某天放工後，便跑到去銅鑼灣「入貨」，跟着就乘巴士歸家去。然而當時雖不是放工時間，但乘客也頗多，小弟好不容易的才找到一個近前門的位置座下，而對面則坐了中國籍男子乙隻及可愛日本女孩子兩名。當巴士駛至路程的一半時，有位婆婆上了車，可是卻沒有座位可讓她坐下。於是乎小弟就想讓出自己的座位給這位婆婆，可是有人卻快我一步，就是對面的那位可愛日本女孩子。這時婆婆當然開心啦，面露笑容，還向女孩子說聲：「唔該你呀大姐。」不過，那位女孩子卻沒有甚麼反應，婆婆以為她聽不到，於是便再説多聲，但她亦沒有回應，只是繼續跟她的朋友談天。而當婆婆知道原來讓座給她的是一位日本人時，一時表情也變了，變得很複雜。而我當然不知她在想甚麼，只覺得她好像有點矛盾，而她們身旁的那乙隻中國籍男子則繼續用屁股貼實坐位。

(會讓座比老弱婦孺嘅編輯KAN)

自從《ZERO 2》推出之後，小弟就時常去機舖練習練習，而家終於可以做到兩ROUND爆機，可以見到有「滅」字嘅豪鬼喇！而喺某晚，小弟得閒無聊落銅鑼灣「V8」打機，見到一女子正在用KEN同人對戰《ZERO 2》，而且都打得幾好，一心好奇下跟機挑戰；當我同佢打時，發覺佢真係好勁——佢啲無定向滾嚟滾去加上連續技駁SUPER COMBO真係打到你冇得走！而且更被佢兩ROUND贏咗我……好彩我後尾都用PERFECT贏番佢，如果唔係就無面目做指令魔人喇……

(想再同佢比試一下嘅指令魔人)

敬告天下！

本刊已取消設於旺角郵政局之郵政信箱，為免郵誤，各位讀者來信請寄往本刊之辦事處——香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓。



有嘢睇變無嘢睇

ADVANCED V.G.



製造商：TGL
售價：6800日圓
容量：CD-ROM

多年前，電腦遊戲中有一個頗受歡迎的格鬥GAME《VARIABLE GEO》，原因除本是一個不俗的 鬥遊戲外，最主要便是遊戲中的人物全是美少女兼會「大膽演出」，玩者每打倒一名對手畫面便會出現該人物的「艷照」。於是，《V.G.》這名字便不逕而走，成為不少電腦玩家的攻略對像，當然，「醉翁之意」亦大有人在。而乘着受歡迎的程度，《V.G.》的「潔淨版」亦曾移植到PC-ENGINE及超任中，而於早前，《V.G.》便在PLAY STATION推出了最新的版本《ADVANCED V.G.》，當然，在PLAY STATION的規條之下，《ADVANCED V.G.》亦是一個「建康潔淨版」吧。

遊戲的一般模式



在遊戲中，玩者共可選擇三種模式。其本上「NORMAL」是一般的1P全人物制霸模式，各人物爆機後的畫面均與PC版一樣，而「VS」模式則是純綷的對戰模式，玩者可説選與2P或電腦對戰，此外亦可選擇電腦與電腦對戰作觀戰，至於「STORY」則是《ADVANCED》版的獨有模式。

可使用隱藏人物



在故事模式中，玩者在打對最終人物莉美 謝華後，真正的首領K1及K2便會出現。而玩者在打到二人後，在對戰模式中便可使用K1及K2對戰，故在進行故事模式時，玩者切記要插入記憶卡作SAVE，那麼以後只要插回記憶卡便可使用K1及K2對戰。





仍是那個OP



以格鬥遊戲的OPENING來説，《V.G.》的OP可説是少有的精彩作品，故早前便曾推出過螢幕保護裝置。而《ADVANCED》版的OP則與PC版的一模一樣，當中除能以簡單的畫面做出動感豐富的效果外，畫面中人物的能量表現亦強調得恰度好處，能以如此簡單的材料造出如此的效果，實在是令人驚喜。

故事模式快速攻略



在故事模式中，玩者便以主角武內優香進行遊戲，遊戲中玩者的目的便是要於每年一度的企業格鬥大會中勝出。至於在遊戲的進行方面，由於每打倒一名敵人後均會自動SAVE，故玩者只要插入記憶卡才進行遊戲便不用一口氣完成整個故事模式，大可分段進行。

第一戰

久保田 潤

第一戰中，玩者首先便會遇上善於摔角技的久保田 潤，在攻擊上久保田是屬於接近戰形，玩者基本上距離稍為接近便很易被她以摔技扣去大量能源，故一般來説玩應以氣吼彈作牽制。不過由於久保田的上段防守較弱，故其實玩者只要在適當距離以站立重腳便可慢慢屈死她，間中以韋馱天足抽抽水已可輕易處理。

第二戰

楠 真奈美

如以《街霸》作為比較，真奈美的身份便是青狼，至於此貓女版青狼亦理所當然地以水平滾動及斜上拋物線的滾動作攻擊，故玩者要保持於中距離作戰，以氣吼彈作牽制，當玩者放波時，真奈美會乘時以水平或拋物線滾向玩者，此時如她以水平衝過來便會食正氣吼彈，但如以拋物線飛來，玩者便要稍為彈後，並在她着地時以韋馱天足攻擊。

第三戰

結城 綾子

基本上結城綾子有一個致命的弱點，那便是攻擊動作過大，玩者只要小心防守便可輕易破解她的攻勢，並在她收招硬直時以蒼龍擊或韋馱天足反擊。此外，對付結城的主要方法亦很簡單，與久保田一樣只要在適當距離以站立重腳便可屈死她。故筆者便喜歡以韋馱天足對付她，因為除擊中機會大外，收招時間亦短，可有較多時間作下一輪攻勢。

第四戰

八島 聰美

單從攻擊力及速度來説，聰美可説是一名強手，雖然她沒有遠距離的飛行道具攻擊，但在接近戰中她可説是《V.G.》版的「餓狼安迪＋比利」，可作對空用的火焰斬及攻擊似旋風飛翔棍的真空唐竹割均會令玩者措手不及。但話分兩頭，在戰鬥中玩者不難發覺聰美的下盤是異常的弱的，故玩者只要在適當位置蹲下以重腳掃她便OK。



第五戰

艾莉娜=G

由於攻擊看似沒有八島 聰美般霸道，加上又不會放波，故一般來說玩者也會被艾莉娜打過落花流水的，其實主要原因便是在對空及近距離作面她有連打系的綺鈴馬赫拳，中者起碼食一輪才會彈開。此外如被綺鈴三連舞擊中便要食足三腳及彈至老遠落地。故此玩者可在中距離放波及在她擋格時以韋駄天足攻擊，但要注意的是不論是否得手也要立即彈後以免被她還火。

第六戰

增田 千穗

遇到增田 千穗可說是玩者的首個惡夢，能放出飛行道具紫閃劍及加上突進攻擊的飛燕擊可說是與玩者擁有同樣特性的人物。此外其飛燕擊由於可連入三次及以蹲下掃腳來取消變招，故玩者只要稍有不慎便會給她連消大打。不過在攻略上，玩者其實只要在中距離引她放波，並在她放波時跳前以細腳踢頭及在落地時以韋駄天足進攻便行，但另一方面玩者亦要小心她起身時以摔技反擊。

第七戰

武內 優香

一向格鬥遊戲打回自己是難度最高的，因為電腦在時間的掌握及完全發揮必殺技的能力方面也會比玩者優勝，故在對回優香時玩者可要打醒十二分精神。由於有蒼龍擊作完全的制空權，加上又能以蒼龍擊透波及同時反擊，故玩者在此版中要以穩守突擊作為戰術。至於取勝的機會便是對方在使出韋駄天足時防守及在她收招硬直時同以韋駄天足反擊。

第八戰

梁瀨 香

以必殺技來說，梁瀨 香可說是強化版的優香，裂尖蹴的速度雖與氣吼彈差不多，但同是突進腳技的燕絢斧便快得多及遠得多，因此在地面制敵方面梁瀨是絕對比優香優勝的，故在戰術上玩者便應在制空權方面入手。意外地在地面上極強的梁瀨竟對空中的攻擊無從抵抗，故玩者只要以傳統的踢頭掃腳加蒼龍擊便可得手。

第九戰

莉美 謝華

身為首領級人馬的莉美可說一點也不簡單，由於在特性上與優香同以平衡為主，故在基本戰力上是絕對於優香之上的，故在對付莉美時，玩者的籌碼便是本身對必殺技及操控的純熟。由於莉美放波的密度較高，故玩者應保持於中距離及在她放波時跳到她面前及在硬直時作連續攻擊，但要小心的是在她倒下時便要收手及彈後作下一次攻擊的準備。

第十戰

K1、K2

在打倒莉美後，玩者便會遇到《ADVANCED》版的新人物——最後首領K1及K2。在次序上者先要打倒少年K1，而在K1敗陣後，其妹妹少女K2便會出現。在與K2的第一戰中，畫面中K2及背景均會無影無踪，漆黑中玩者只會看到自己，而且很快便會被打倒。不過幸好這只要事件，在敗陣後玩者便可正式與K2對戰及爆機。

武內 優香



招式	指令
氣吼彈	↓↘→+P
蒼龍擊	→↓↘+P
韋駄天足	↓↙←+P
氣吼連彈（超必）	↓↙←↓↙←+大P
鬼龍韋駄天擊（超必）	→←↓→+P+K

增田 千穗



招式	指令
紫閃劍	↓↙←+P
飛燕擊	←（貯）→+P
颸爆	↓↘→↓←+P+K
紫閃烈破（超必）	↓↘→←→+小P+大P

楠 真奈美



招式	指令
貓飛拳	↓↘→+P
滾滾攻擊	←（貯）→+P
滾滾攻擊2	←（貯）→+K
嬌娃拳	←（貯）→+小P+大P
貓衝亂舞	←↓→+大K
巨貓鐵甲飛拳（超必）	↓→↓↘+P+K

久保田 潤



招式	指令
大地震撼	↓↙←+P
久保田重擊	→←↙↓↘→+P
閃避	↓↘→+P
熊抱	←or→+大P+大K
久保田特技（超必）	→↓←→↓←+大P

結城 綾子



招式	指令
馬赫速度	↓↘→+K
瘋狂颱風	↓↙←+K
螺旋俯衝（超必）	↓↘→↗+小K+大K

艾莉娜=G



招式	指令
綺鈴馬赫拳	P連按
綺鈴天靈蓋拳擊	↓（貯）↑+P
綺鈴火炎	←（貯）→+P
綺鈴手刀	→↘↓↙←+P
綺鈴三連舞擊	↓↙←+K（可連按K3次輸入）
綺鈴衝擊（超必）	↓↘→←+大K

八島 聰美



招式	指令
火焰斬	←↓↙+P
真空唐竹割	←↙↓↘→+P
翔炎腳	↓↙←+K
聰美粉碎（超必）	↓↙←↓→+大P

梁瀨 香



招式	指令
裂尖蹴	↓↘→+P
燕絢斧	↓↙←+K
踏擊	（空中）↓+K
螺旋蹴	（空中）↓+P
烈斬慟（超必）	↓↘→↓←+大K

莉美 謝華

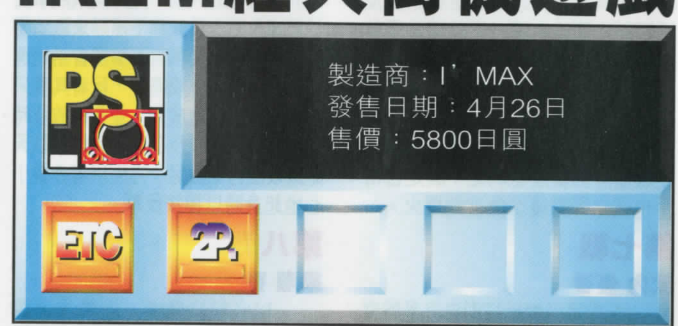


招式	指令
火炎薔薇	↓↘→+P
颶風薔薇	↓（貯）↑+K
薔薇盾衝	←（貯）→+K
鷹獅爪（超必）	←→↓←+P+K





IREM經典街機遊戲



製造商：I' MAX
發售日期：4月26日
售價：5800日圓

在遊戲的世界之中，能夠稱得上是經典的遊戲真是多不勝數，而且在眾多的遊戲之中，每個人也有自己心目中的所謂經典作品，那麼，又有甚麼遊戲可以稱得上是一致公認的經典呢？這個問題，相信沒有一個人可以給予一個切實的答案。

近年來，遊戲業界似乎是正在吹起了一股極強勁的「懷舊旋風」，而且這股旋風似乎越吹越強勁，不論是甚麼公司也似乎想推出旗下的「出名遊戲」，而且美其名為公司的「經典遊戲」，這樣，又使這個遊戲業界增添一份莫名奇妙的「新鮮感」。

而這隻《IREM經典街機遊戲》便是在這次旋風吹襲下而誕生的遊戲。相信對遊戲業界情況有點兒認識的人也會很清楚，IREM公司已在早年前結業了，所以，現時再次推出的IREM遊戲其實只是版權持有者所推出而已，現在，我們一同默哀一分鐘，為這間曾為我們帶來無限歡樂的製作公司致敬…………

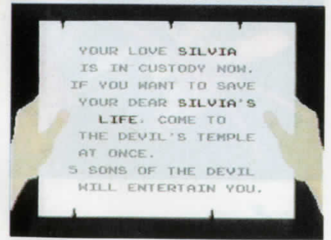
在這隻《IREM經典街機遊戲》之中，共有三隻遊戲，分別是《eN,y' X》、《ZIPPY RACE》、《10-YARD FIGHT》，在這三隻遊戲之中，以《eN,y' X》（以前在香港被稱為成龍的動作遊戲）最受歡迎，而其餘的兩遊戲的名氣則是遠遜前者。而上面所說的「一致」被稱為經典的便是《成龍》這一類。以下便是三隻遊戲的介紹。

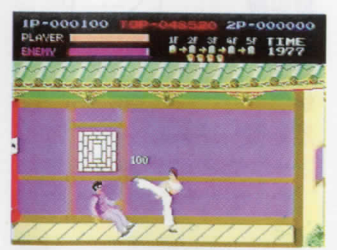
成龍

這隻動作遊戲以現時的尺度而言共實是一隻非常普通的遊戲，不過，在當年而言，這隻遊戲的確是非常的受歡迎。遊戲是非常典型的動作遊戲類型，玩者當然是男主角，而遊戲的目的，又當然是將被惡人所擒的女主角。

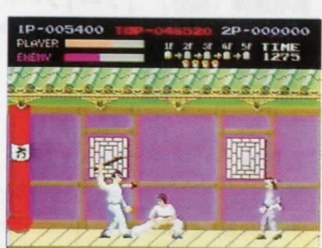
遊戲中的男主角名叫湯馬士（THOMAS），一天他收到一封信，信上寫着：「你的愛人SILVIA現在正在我們手中，如果你想你親愛的SILVIS安全的話，便立刻來邪惡的寺廟，邪惡的五兄弟會好好的招呼你。」為了要救出被擄的SILVIA，湯馬士毅然隻身前往危機四伏的邪惡寺廟，在那裏，充滿着邪惡五兄弟的爪牙，而且在共五層的邪惡寺廟之中，每一層均由邪惡五兄弟的其中一人把守，如困要向上行，便一定要將他們打倒才行。

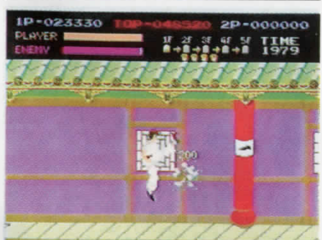
這個遊戲的要訣是玩者要在最短的時間之內通過一層，但是在每層中都有大量的守衛，玩者基本上是不斷的向前行，盡可能不向後望，不過，敵人的移動速度比湯馬高，所以有時亦難免要向頭一戰，至於每層的BOSS，大多可以蹲下來解決。另一方面，玩者在直立時是不能斜跳的，只有在向前行時才可以斜跳，這點是PS版和以前版本最不同之處。



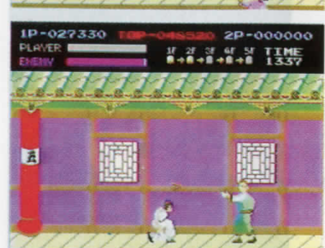














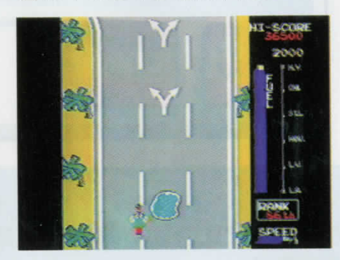
ZIPPY RACE

對於喜歡玩賽車遊戲的玩家而言，這隻《ZIPPY RACE》可能是一隻在早年給予各位非常深刻印象的遊戲，因為這隻遊戲不只是一隻只有平面（TOP VIEW）直向的賽車遊戲，當賽事到達一半的時候，遊戲會由TOP VIEW變化為現時一般賽車遊戲的正面前進的玩法，所以在當時，這遊戲亦是有一定吸引力的。

遊戲是一般的電單車賽車遊戲，玩者要駕駛着自己的電單車在不同的賽道上飛馳，不過，在每一條賽道之上,有着很多的阻礙，這些障礙包括不同的氣車，當然，在賽道四周也會有十分多的天然障礙物，玩者要將這些一切一切也通通闖過，直到終點為止。

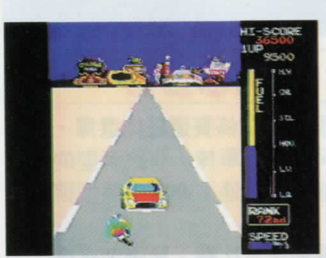
不要以為只要避過所有的障礙物便可以完成賽事，事實上，遊戲的另一難處是玩者所駕駛的電單車是有燃料限制的，如困燃料用盡仍未到達終點的話，便會GAME OVER，所以在分支路的選擇上也是非常重要的，而且在一些分支路是有GAS（氣油）補給的，如果能夠取得補給便一定能夠跑到終點，不過，,這樣做的唯一問題是如果玩者要得到燃料補給，便一定要將車速收慢，那麼，其實兩者的分別便會變得不大了。





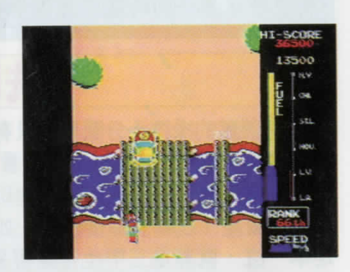










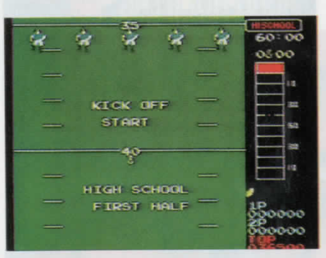


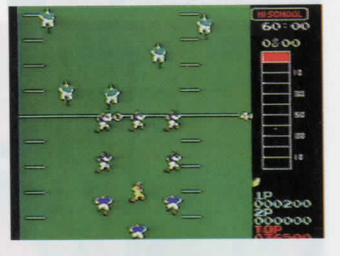
10-YARD FIGHT

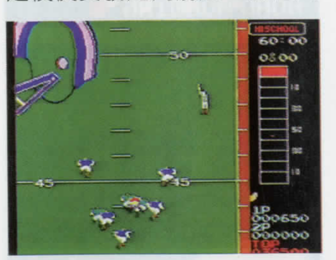
在香港這麼細小的地方裏，相信玩過美式足球的人真是不多，幸而在這幾年之間，美式足球的賽事在香港已有十分多的觀看機會，所以香港人對這項運動的興趣亦同樣地越來越大，然而在很多年前，這隻遊戲出之時，美式足球在香港的流行程度遠不及現時，所以受歡迎程度亦比較低，玩這遊戲的人當然亦比較少。

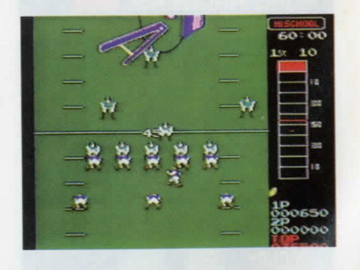
這遊戲的玩法是和真正的美式足球差不多，不過，玩者最初並不是在踢SUPER BOWL，而只是高中足球隊中的一名成員而已，玩者每勝一仗便會升一級，亦即是說，在高中的賽事勝利了之後，玩者便會升上大學的足球部中比賽,如此類推，到了最後，玩者便會加身美國的職業聯賽之中，不過在這之前，玩者一定要在之前的賽事之中得到勝利才行。

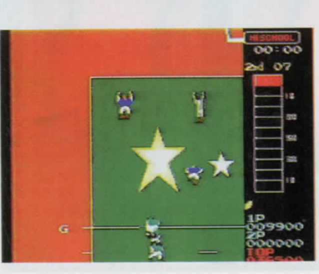
遊戲的方法非常簡單，最初對方將球踢出，玩者在接球之後便要發足向前走，而在四周的隊友便是用來將敵方球員擋着的，玩者要一直帶波向前衝，直至給對方球員推跌為止，之後，玩者每次推進也要將波橫傳，向低線進發，記着，給敵人纏着時，將十字掣左右搖便可將他們擺脫。





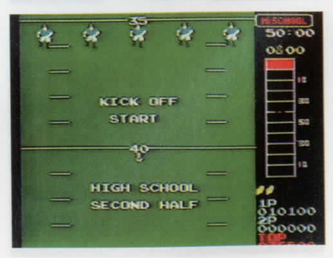


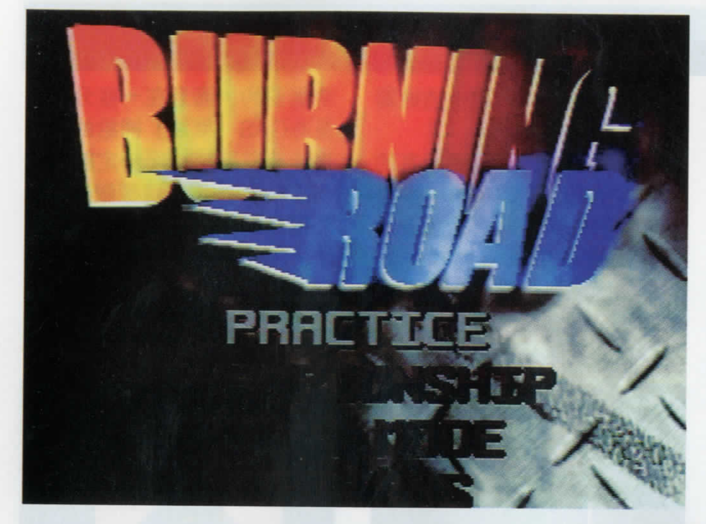












集各家大乘定係炒埋一碟？

BURNING ROAD



每一類遊戲都會有一、二隻代表作，如格鬥GAME有《SF》、《KOF》系列，射擊GAME有《雷電》、「彩京」系列，賽車GAME則有《DAYTONA》、《RIDGE RACER》等的好GAME。但大家有沒有想過如果有幾款同類遊戲的特色混合一齊的話，會是甚麼樣的一回時呢？而這隻賽車GAME便是差不多是這樣的一個遊戲了。

「跣軚」

這遊戲的操控十分簡單，只有加油及刹制二種按鍵，而L1及L2鍵則是用作轉VIEW用的。驟眼看下去，可能會覺得和其他的賽車GAME沒多大分別，但如認真地玩下去時，便會發覺這GAME在比賽時很着重「跣軚」這種技術，如不能熟練地使用「跣軚」，莫説是第一位，就算是三甲也不是容易入到哩！

其實「跣軚」要做得好也不是太難的，只要在轉彎時把油門「踩盡」，同時把控制器的方向鈕按實，當時機到了，便把油門輕輕鬆一鬆，同時輕按刹車鍵，再立即按回油門，便可以做到「跣軚」的效果了；但要記着，「跣軚」途中一定要把方向鍵鬆開再慢慢調教方向，才能做到好的效果，否則便可能令到車子打轉了……

PRACTICE MODE

進入PRACTICE MODE後，便會有三條賽道任你選擇，各條賽道都有不同的難度；而選擇後又有四款車揀：有跑車型的，但抓着力會比較弱；有大腳八，但速度卻稍遜；亦有中等型號的，可供你作多種類的選擇。

當所有選項都做妥後，便會開始正式比賽；無論你選擇了哪一條賽道，也是會有七輛敵車的，而你的目的，便是要超越它們，成為第一位超越終點的車手。而每當你完成一次賽事，都會有你之前作賽的片段播映出來，而且是用幾個不同的視點來看的哩！最後更有如你有沒有在限時內過終點、名次如何及有多少時間是帶頭等的數組資料顯示出來的。





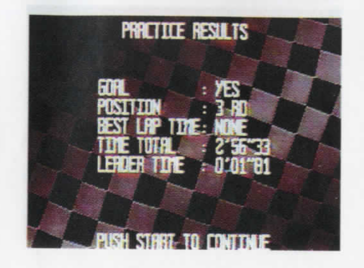














CHAMPIONSHIP

這個模式基本上和PRACTICE MODE差不多，但是賽道就不可以隨意選擇，一定要由BEGINNER賽道開始玩下去。而不同的是，每當完成一條賽道，所出現的不是PRACTICE MODE時的資料，而是將你在比賽的結果變成分數，累績到下一場賽事；當完成三條賽道後，便會有一個總計的分數，最後更有一個績分榜給高手簽名的哩！







三條賽道的簡單攻略

BEGINNER

在一開始後不久便有一個頗大的彎角，需要較大幅度的甩尾才能越過去，但由於之後是要進入隧道中，所以甩尾後的角度要配合得好，否則便會撞牆了。



跟着會有一段起伏不平的泥路，玩者要操作得十分穩定，才可以拿到一個比較好的入線位，因為在飛起的時候是不可以改變方向的，不然對於之後的路途可崎嶇了……



跟着便到了這賽道最大的彎角，要點是剛進入「長城」時便要靠右，一越過了那黃色「路牌」便要開始向右跣軚，要做到差不多把車子橫放在路中心才可，不然便會撞牆以致損失速度了。



如之前能平安無事的話，便可以清楚地看到終點了。

ADVANCED



一開始便會遇到一個很長的彎位，並不一定要跣軚才可以通過，但如想拿到一個好的入線位，便需要一些技術了。



跟着一進入到冰雪地帶時，便會遇到二個連續的彎位，由於是在冰上的關係，所以地面會變成十分滑，令到跣軚的幅度也大增；更因為是二連續彎，所以在過第一彎角時的線位一定要靠左，否則便不能在過完第二彎時安全地進入之後的隧道。



穿過了隧道後要特別小心，因為之後會有一段十分崎嶇的木橋（！），和上一賽道的泥地一段一樣，入線要準，不然在飛起時是不能控制方向的。



到最後，便到了一個較難的位置，因為這段路是要利用連續三次的跣軚來過的，所以對於這技術要勤加苦練才可。而過了這一段之後，便可以看見終點了。

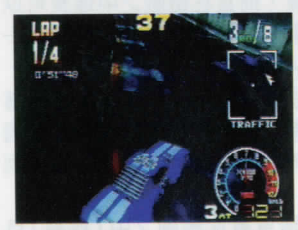
EXPERT



開始不久便會有一段路是會下雨的，這樣會突然間令路面濕滑起來，使自己的車更難控制，當然又是要用到跣軚的技術才能過這過彎了。



跟着的是一個十分大的彎，同樣是使用跣軚的技術，但要小心擺在路中心的黃色路牌陰到你。



在這個隧道裏，有一個十分急的彎角，要記着位置，提早轉彎，才能過得到這彎角。



當你看到這條「斜直路」時，大家都可以放心了，因為前面便是終點了！

小小秘技

當我試這GAME的時候，發覺每一次起步，都是排在第八位的，始終都不是太服氣……但如當你一開始時便「掉頭走」，走了一會後，奇蹟地竟然可以變成RACE LEADER！即第一位！如果對那條賽道有一定的認識的話，不妨以這種方法比賽，可以省卻了一開始便「追車」的時間，反而要別人追你哩！





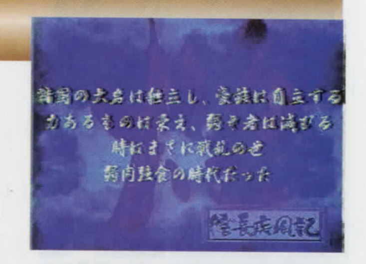








故事簡介



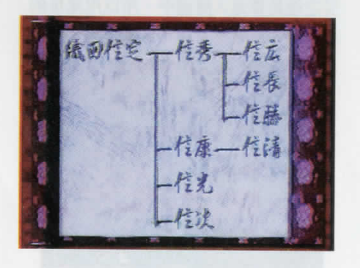
故事的背景是在日本的幕府年代，而主角是最後也被人暗殺身亡的織田信長。故事的開端是在應仁之亂之始，由那個時候開始，戰國的形勢開始變得非常混亂，而且一直興盛的足利幕亦可始變得衰起來。

而這個世道便開始演變成為一個強豪掘起，諸國有名望的人紛紛各自獨立起來的時候，在這個時勢之下，弱者根本無法生存，而且更被強者一一的殲滅，所謂「弱肉強食，適者生存」，局勢已變得開始不受控制。

而在這個動亂年代掌權的人便是尾張之國的織田信秀，亦即是信長的父親。本來只是一個守衛的信秀現在掌握實權，而且更會健立自己的王國，不過，他雖然是將尾張統一，但是仍有非常多的外敵，如鄰近的美濃、齊藤道三，還有在駿河的今川義元，他們也對信秀的江山虎視眈眈。

不獨如此，在信秀本家中亦出現了有背叛之心的人，他們便是清須城主織田大和守廣信、岩倉城主織田伊勢守信賢也對信秀的江山有所圖謀；在這個時候，一直在外出四處征戰，而一直在那古野城長大的信長跟本連父親一面也沒有機會見到。因為少沒有受到好好的管教，所以信長一直以來也是被人視為行徑古怪，而且不大受到重視的人，更有不少人對他冷嘲熱諷。

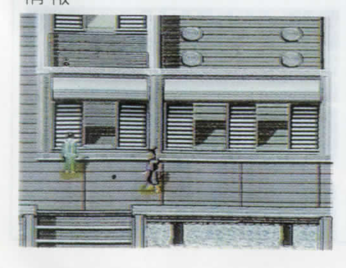
在應仁之亂發生的八十年之後，長期處於分裂的國家開始有統一的跡象，而且亦真正的開始邁向統一……

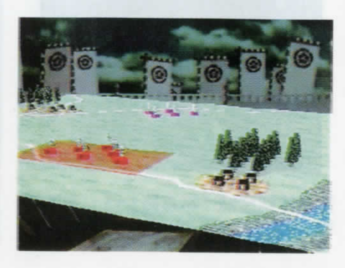


遊戲方法

遊戲之中玩者是信秀的兒子信長，而且在遊戲之中信長可以做的事只有「戰鬥」，而玩者要過關的話便一定要令信長在每一場戰役之中得到勝利，否則便會 GAME OVER，在戰鬥之中，玩者要做的有很多，在戰鬥之中，信長是可以控制自軍的出戰隊形，而且亦可以指揮部隊的攻擊目標，這點便是戰鬥的重點，因為在大多數的戰鬥之中，信長只要將敵軍的大將打倒便可以得到勝利。

除了戰鬥之外，信長要做的事情更有在地圖之中「找尋」目標的城堡，其實這點也是不易的，因為個個城也是差不多的，所以要找一個城也不是一件易事呢！此外，玩者亦要留意故事之中各人物的對話，因為在各人的對話之中玩者可以得到非常有用的情報。





信長的戰鬥

在遊戲之中，玩者便要以信長的身份參與不同的戰役，而且在戰鬥之中是不可以敗下來的，否則便要重新開始。不過，在故事的初段，玩者是沒有太多的兵馬，。再加上父親病危，信長一定要先前往在末森城，在那裏正是信長父親臥病在床之地，在那裏，信長受到老父的囑托，一定要將江山收復。

在遊戲之中玩者要應付不同的戰鬥，其中玩者最要注意的是在陣形上的編排，因為陣形的編排失誤往往會使一場本來佔盡優勢的戰事變成一面倒的戰敗，所以在開戰的陣形編排一定要非常小心。

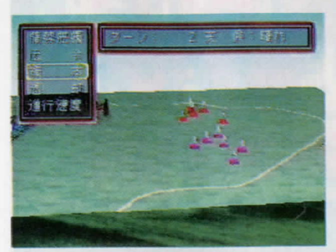


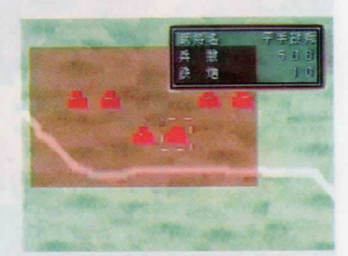
戰鬥要訣

在以上亦曾説過，在戰鬥之中長第一件要做的事便是安排最適合的隊形，而在遊戲之初，由於兵力有限，可以選擇的陣形只有魚鱗陣、鶴翼陣、橫陣三種，其中以鶴翼陣的包圍能力最好，因為在這個陣形之中，敵人會陷入信長兵力的中心點，而且這陣用來集中擊破敵方單一主將是非常合用的。

而如困敵人的兵力是和信長差不多的話，最好使用橫陣，這是一了百了之陣，可以和敵人來個非常簡單直接的了斷，這是最簡單的戰法。而魚鱗陣則是一種用作中間突破的戰陣，由於是前方置有精兵，在殺入敵陣之後，便可以將後方的士兵散開，開始真正的戰鬥，不過，這種戰陣唯一的決點是如果遇上使用強兵的敵人時，便會出現兩敗俱傷之局。



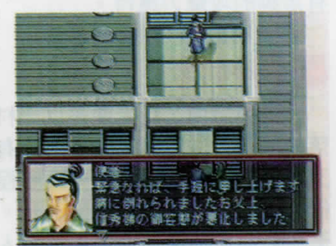


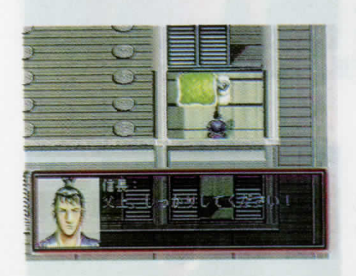


故事流程（A）

在故事簡介之中，大家已對故事的背景非常清楚了，而在信長到了末森城之後，見到老父病倒在床上的樣子，信長十分傷心，而且為了老父的心願，信長毅然接受父親的囑托，親自帶兵出戰，對抗向尾張進兵的敵人，不過，由於信長本身兵力不足，並不足以防禦外敵入侵，所以在老父信秀的指引下，信長便向一個名叫津島之町的地方。

在津島之町之中有人曾受信秀的恩惠，所以信秀便給了信長一封信，信長只要帶着這封信到津島之町便可以得到兵力的支緩，然而到達津島之町之後，人們雖然是想報恩，不過在町之中根本沒有人可以幫助信長，然而，在這位人的幫助之下，信長知道在那裏會得到兵力的支緩。





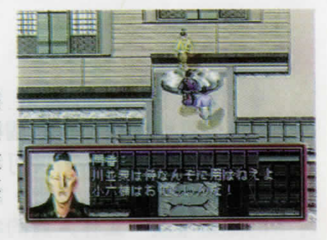


故事流程（B）

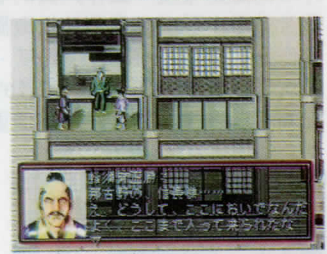
為了得到兵力的支緩，信長便隻身前往一個名叫蜂須賀屋敷的地方，在這屋敷之中的主人名叫蜂須賀正勝（通稱蜂須賀小六），這名奇怪的人是在各地招集囚犯，而這些囚犯便是信長要找的士兵了，所以其實這些可以説是烏合之眾，而且大多也非善類，對於信長而言，使用這些人可能會有問題呢！

可惜，在途中信長得知道這個蜂須賀屋敷的人是見錢開眼的，而且要用他們的人是要付出金錢的，足足要六百貫之多，但信長並沒有那麼多金錢，所以本信長根本沒法進入蜂須賀屋敷，幸而得到故人木下藤吉郎之助，信長終於由秘道進入了蜂須賀屋敷。

知道了信長是信秀的兒子之後，蜂須駕正勝決定無條件的支持信長，這樣，信長便可可以由到末森城向老父覆命，而且可以真正的進入戰鬥了，雖然有了兵馬，不過，仍是和敵方的兵力有一段的距離，究竟信長要怎樣才可以將敵人擊倒呢？



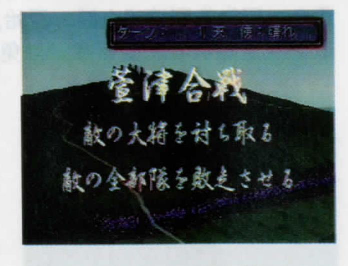




第一戰

在這一戰之中，信長要做的是將敵人的大將打倒，只要可以將敵人的大將打倒便可以使敵人全軍敗退，不過，玩者不要以為在敵人的陣營之中只有一名大將，其實，在敵人的陣中是不只有一名大將的，所以，玩者戰鬥的目的便應改定為將敵軍所有的將領也一舉擊敗。

為了要達到這個目標，玩者一定要在最初時選擇鶴翼陣，因為這種陣勢是可以用來圍攻敵人的，對於對付一些忿自己人強馬壯的敵人時，這種戰法便有一定的好處，而且，事實上敵人的戰鬥力的確比信長的為強，在使用鶴翼陣之餘，信長更要使用多一些的鐵炮隊，這樣可以使信長的戰鬥力有一定的上升，而且更可以加強自軍的中距離攻擊力。













製造商：ARTDRINK
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

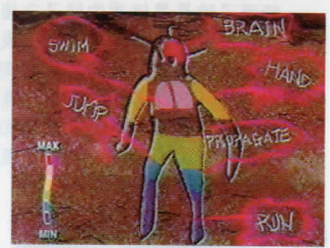
自昨年《魚樂無窮》的推出後，電視遊戲便多出了一種新種遊戲——消閒GAME，相信不少玩家也曾領教過吧。而於先陣子，一隻可說是承繼《魚樂無窮》的另一頂癮遊戲《太陽之尾》便推出了，不過在《太陽之尾》中玩者便不用如《魚樂無窮》般毫無目標，遊戲中玩者必須於未知的世界中作出進化及以長毛象的長牙堆起一個象牙塔，以捉到太陽的尾巴為目的，不過，在此遊戲中玩者仍會領教到遊戲中那一份無助的感覺，怎樣？已有足夠心理準備接受挑戰嗎？

如何建塔



正如上文中所說，玩者要捉到太陽的尾巴便先要建起象牙塔，而象牙的來源當然便是大象。不過在此原始世界中，要得到象牙便唯有向北方進發及跑去狩獵長毛象，但由於長毛象體形龐大兼攻擊力強，故玩者之前便必須先將自己進化到一定程度可有足夠的攻擊力應付。

唯一的數據



在遊戲中，當玩者按SELECT後畫面便會出現數個視窗，而在這些視窗中玩者便可看到原始人的進化程度、歷史、象牙塔的建造程度、工作人員的名單及遊戲中玩者可看到及拾取攝食作進化的道具。而進化程度、歷史及象牙塔的建造程度便可說是玩者在遊戲中唯一有跡可尋的數據，同時遊戲以取得太陽的尾巴為完成目標，故這些數據便更見重要。

黑洞村落



於遊戲中，玩者便是以一村落的原始人作冒險，最初時只有三人，但當玩者經歷一輪旅程後，村莊便人數便會不斷上升。至於更利害的便是遊戲中所有人物的樣子均不是一樣的，而男性的生命力亦明顯比女性強，故在進行遊戲時便會小心。

有性格型的原始人



在遊戲中，玩者基本上可從地面不斷拾到各種道具及吃掉作進化之用，不過玩者要注意當中不是所有道具均有用的，當中便有不少吃後是會令身體能力退化的。此外在進行遊戲時亦要留意天色，因為當到達晚上時，原始人只要要睡便會立刻倒頭便睡，故到晚上時玩者便要留意，以免被野獸襲擊。















打獵與進化

遊戲中玩者是會遇到不少生物的，而玩者便可通過狩獵來取得肉塊，至於在取得肉塊後，玩者便要決定將肉塊留給自己吃或帶回村落給族人。而在影響上，玩者如將肉塊帶回村落及給予族人便會令村落的人口增加，但同時玩者便會立刻回到起點。但玩者如自己吃掉肉塊的話，玩者便可補充回之前損失的體力好令生命延長。此外，基本上原始人的歷史便是以狩獵寫成的，在按SELECT後，玩者便可發覺只要吃過一頭動物，歷史記錄上便會出現多一種該種動物的圖畫。




遺跡及古怪物件



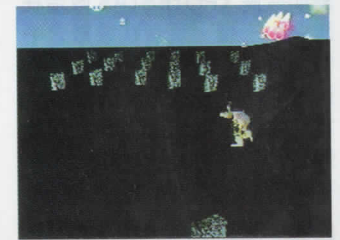
正如《魚樂無窮》一樣，由於玩者是須要四處搜索，故為令玩者不至太無聊，遊戲設計人員便在遊戲中放下大量到現今仍存在的遺跡及古怪物件，當中有倫敦市郊的圓形石柱群，手型及鼻型的巨大石雕。而當中有一石碑群便更可令原始人作出一至兩次的進化，此外亦可在原始人的手臂上畫上神秘的圖騰。




文化升級

於遊戲中，當玩者的歷史到達一定的程度及到達某一段時間後，原始人的文化便會作出升級，而手中的武器亦會作出改變，次序分別會由最初的赤手空拳變成一根木棒，之後再加上石頭在棒端，跟着便會使用初型的石斧，然後是正式的石斧及長茅，如此類推。





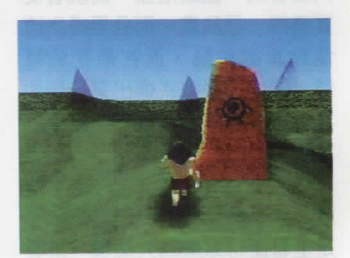


















POTESTAS 政治狂想曲



究竟政治是甚麼的一回事呢？大家知道嗎？是否就是如大家現在的甚麼政治爭拗；甚麼上街遊行；甚麼你爭我奪的政治主權；又或者是你指責我，我指責你的無聊爭拗，非也，以上所有的也不是政治，那麼，究竟甚麼是真正的政治呢？相信就連現在在官場中的所謂政治家也不能完全正確的解答哩！

而在遊戲世界裏的政治又如何呢？答案仍是不知道的，就如這隻《POTESTAS 政治狂想曲》一樣，玩者在遊戲之中究竟是要做些甚麼才可以得到勝利呢？不知道吧！那麼，大家又會再一次的發出同一個的問題，政治是甚麼呢？現在，筆者會給大家一個在遊戲之中最合適的答案，那便是「絕對的黑暗」。

相信大家也會留意到在現今世代的政治層面之中，經常會出現甚麼貪污事件，甚麼人發生甚麼醜聞，這些一切一切也會在遊戲之中表露無遺，而且，這些事件的參與者之中，更有玩者本身在內，所以，所謂「天下烏鴉一樣黑」這句說話可以說是百份之百成立的。

在遊戲之中，玩者是國家之中的一個大臣，而遊戲的目的……並不是要令國家得到甚麼的和平，而是玩者要成為大統領，而且要得到各方的支持，這樣便算是一個成功的政治家，大家能夠真正做到一個正真廉明的政治家嗎？大家又能否成為一個又廉潔又成功的政治家嗎？









遊戲玩法

玩者所飾演的是一個將會進入國會的一個政治家，而玩者便要選擇一個政黨，而且要成為這個政黨的首腦，而在最初的時候，便由抽籤型式選出第一任的大統令，這樣，玩者便開始他的政治生涯。

在政治的旅程之上，並不是所有事也是如意的，而且玩者不是坐着便可以成為大統領，玩者身為一個政治家，一定要在一些法案和政治立場方面有一種堅持，不過，在一定的情況之下，玩者一定要在「有好處」的情況之下在立場上作出某程度上的軟化，否則一定不會受到其他政黨的歡迎。

玩者亦有機會提出議案，不過，一定要先調查一下其他政黨的意見，而且在一定情度上，給予其他政黨和團體一點兒的「利益」是絕對能幫助法案的通過。

遊戲特色

大家看罷以上的文字之後，一定會以為這是一隻非常嚴肅的政治遊戲，不過，在大家玩過之後，便會發覺這原來是一個非常可愛的遊戲，雖然政治層面是和一般的變動不大，不過，在遊戲之中的內容便非常的「有問題」，尤其是在法案方面，大家會發覺那些法案是有問題的，例如那些甚麼「硬性打招呼」、「熱氣球運輸導入」等。

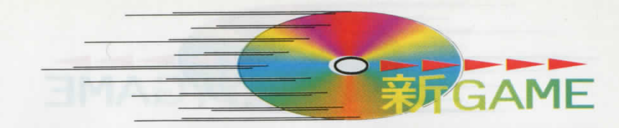
除此之外，遊戲之中玩者如果是用一般正常的政治玩法來玩的話，筆者可以說一句：「你一定會是一個失敗者！」在遊戲之中的治層面，一切也是以錢為主的，就連玩者和其他政黨的職位分配也是以身上有多少錢為依歸，所以，一切也是以錢至上。











政治家的工作

身為一個政治家，玩者的工作是非常繁忙的，以一般而言，玩者的工作有以下數種：交涉、要請、工作等，而在一種工作之上，再作出一定的設定。首先，在每種工作上，玩者要決定在哪種問題上工作，之後，便要決定要向哪一個政黨「埋手」，這是非常重要的，因為在每次工作之中，玩者也會在所有的能力值上得到一定的增長，所以，不要以為選擇哪一個也沒有大分別，一定要小心的調查過才作出決定。

除了以上之外，玩者有一樣東西是要非常重要的，那就是向那些細小的團體「打交道」，這亦是非常重要的，因為這些團體的支持是會為政黨帶來一些的益處，而且，如果玩者對旗下的小團體不好的話，那些團體便會離政黨而去，加盟其他政黨，如果發生這種事情的話，對玩者政黨的聲望會有極大的打擊。




錢作怪

在之前曾經說過，在一些時候玩者要在一些事情上作出某度上的軟化，那些情況便是當玩者的政黨資金不足時，對於一些自己認為不合理的法案，如果對方在交涉中加入了一種叫「錢」的東西之時，玩者便要衡量一下那筆錢的多少和「屈服」的結果，如果是前者比較有利的話，當然是要錢而放棄理想，正所謂「錢雖不是萬能，但沒錢便萬萬不能」，這便是那個情況了。

其次，便是要攏絡一下那些小團體，在那小團體而言，不論是那個政黨，只要能為他們帶來金錢上的利益，他們對對該政黨的信賴度便會增加，這事情對所有的團體也是有用的，所以，如果財政許可的話，一定要給他們「甜頭」，否則在上段文字之中的可怕事情便會出現。










選舉/通過法案

在遊戲之中，勝負是決定在12個月（TURN）之後的成果上，所以，玩者要在這12個月上非常努力的工作。一切的勝負也決定在政黨所提出的法案是否得到通過，所提出的法案得到通過的越多，亦同時表示政黨受歡迎的程度越高，這樣，在最後的點算時便會得到很高的評價。



但不要以為「少做少錯，唔做唔錯」，這點在遊戲之是完全不適合的，因為在最後的點算之時，一定會看玩者的政黨的功績，如果一事無成的話，這樣一樣會是死路一條，所以，在選擇法案之時，一定要先向各政黨「打聲招呼」，而且要「落足本」，這樣才可以得到一定的支持，使法案得到通過。另一方面，玩者亦要不時留意玩者政黨與其他政黨的關係，這樣亦有助玩者如何選擇法案。

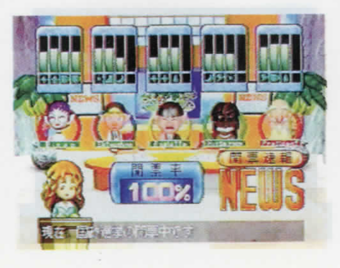
體察民情

玩者不要以為政治只是在政黨之間勾心鬥角便成，除此之外，在一般情況之下，玩者如果要在所有事情也有着主導權的話，便一定要不時到四處查看，只有這樣做才可以真正了解到現時在社會上的急切須要，亦可因而知道那些法案的通過率會最高。另一方面，玩者不要以為對任何其他政黨的法案也投反對票的話，自己便一定會勝利，這樣想也是絕對的錯誤，因為這樣做只會導致自己孤立無緩，而且，在以後的工作上將會受到非常大的阻力。



在體察民情上，不只要看市面的情況，而且更加要仔細了解市民的心情，所以，在去到每個地方也要和當地的市民交談，這樣才可以知道他們的須要。在這情況之下作出法案的決定，便會在每次大統領選舉中得到了先機，而且勝望更會大大高呢！





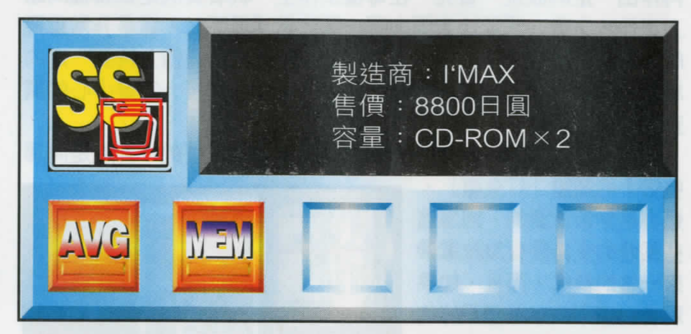






又一動畫新作染指GAME界

爆裂HUNTER



《爆裂HUNTER》可說是近期頗受歡迎的一套動畫作品，而某出版社亦將推出其原作漫畫的中文版。不過在漫畫推出前，相信不少擁躉已對《爆裂HUNTER》於SATURN推出的冒險遊戲大感興趣，在決定購買前，各位不妨先在此驗驗貨吧。在容量方面，遊戲本身其實只需一隻CD便可運作，而另一隻CD其實可說是贈品之一。此外，在初回限定版中便多出了一張PIN-UP大小的海報及一張宣傳用CD大小貼紙。不過話時話，張海報摺到九彩，揭開後真係摺到唔知講乜好，請問有無熨斗……

原裝OP及ED



在遊戲中，有跟開《爆裂HUNTER》的玩家便可發覺到開始遊戲的開場曲是動畫版的原裝OPENING，而在爆機後所看到的亦是原裝動畫ENDING，相信身兼《爆裂HUNTER》擁躉的玩家也會感到滿意吧，不過事先當然要先克服有關粗粒子畫面的心理障礙。

原作故事、簡易遊戲



在故事上，遊戲基本是以動畫版頭數集作藍本的，如第一話便是動畫版的第二話。而於開始遊戲前，玩者先可選擇遊戲的訊息以聲音或文字顯示，故日語聽力不大好的玩家也可以文字進行遊戲。此外，遊戲中雖有不少選擇出現，但基本上殊途同歸，如選擇不當最多只要看多些畫面及強制選回，因此在遊戲中出現失誤可說是零。至於，在遊戲中亦不時會有以動畫交待的事件發生。

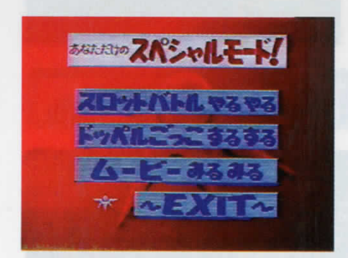




爆機之後



都話SATURN嘅傳統秘技係爆機嘛啦！當玩者在爆機後，於標題畫面中便會多出「SPECIAL」一項給玩者選擇，在進入後玩者便可選玩「老虎機戰鬥」及「舉旗仔」兩項迷你遊戲，此外玩者亦可選看遊戲中所有動畫片段，當中玩者除可看到OPENING及ENDING外，亦可看到各人物的變身畫面。





贈品CD



基本上贈品CD是沒有遊戲性可言的，在CD中，玩者共可選看「聲優訪問」、「人物設定資料集」及「爆裂圖像集」三項。於「聲優訪問」中，玩者可看到遊戲中各主角配音員的訪問及兩個座談會。另於「人物設定資料集」中便可看到所有人物的設定，而「爆裂圖像集」便可看到遊戲中一些未使用的圖片，此外更有一即將推出的新遊戲《CYBER DOLL》的宣傳圖片。



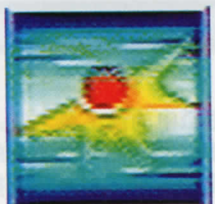


老虎機戰鬥

於遊戲中玩者當遇上戰鬥場面時，負責戰鬥的人物便會先行變身，之後才會正式戰鬥。而在《爆裂HUNTER》中戰鬥便以老虎機的形式進行。於戰鬥畫面中玩者可看到三行可滾動的輪子，當中分別是負責攻擊人物、攻擊方法及破壞率。在作戰中當輪子滾動時，玩者便可分別按ABC三鈕來停止三個輪子來決定攻擊。因此在戰鬥方面玩者除靠眼力外，運氣亦是必要的一欄。此外，在每步前玩者亦可使用道具來作輔助，好令戰鬥更加順利。







必殺
該步以必殺技攻擊。



全員
該步作出全體攻擊。



會心
該步作出會心一擊，可有五倍攻擊力的效果。



慢速
能令輪子在該步中以較慢速轉動，以方便按中適當的格子。

舉旗仔



於遊戲中，玩者會不時遇上要進行《舉旗仔》此迷你遊戲的情況，而玩者如能在此遊戲中勝出便可取得寶貴的道具在戰鬥中使用。至於玩法亦很簡單，玩者基本上只要在一定時間內跟着對手的指示將旗仔向同一方向舉起或放下便OK。雖然在動作上只有上、下及不舉，不過在遊戲中電腦是會茅柴地出現「彈弓旗」的，故玩者必要明白句尾中出現「て」是「舉」，而「ない」則是「不舉」。

卡洛特

本故事的男主角，性格好色、滑頭兼口甜舌滑，只要看到美女便會飛擒大咬，可說是女性的天敵。於平常時卡洛特的戰鬥力只屬一般，但在受到魔法攻擊後便會變身成為牛魔獸，同時戰鬥力會強化至成為全隊之冠。



馬倫

卡洛特的弟弟，性格沉默寡言及沉着冷靜，與哥哥可說是完全相反。正由於此，故外形上馬倫亦不如其兄般野性，理所當然地屬美形人物，但不知何故竟有一點戀兄狂，必殺技是東方魔術。



嘉圖

同是卡洛特一伙的獵人，如技巧上可是屬於一級高手。從剛猛的外型已猜到他屬於力量型的戰士，而且在隊中有着領袖般的位置。不過可惜的是另一方面喜圖卻對自己如鋼鐵般的身體有一點點自戀狂，究竟此故事有沒有一個稍為正常的人……



蒂菈

自少與卡洛特兄弟青梅竹馬，而且對卡洛特有愛慕之意，可惜由於性格上屬喜歡收藏心事的少女，故一直也未向卡格特表白。但另一方面，變身後的蒂菈性格卻會變得好戰，加上她愛用皮鞭作為武器，實在有「女王」的風采。



羅拉

蒂菈的姊姊，與妹妹一樣對卡洛特抱有愛意，但在性格上便與妹妹相反，屬於勇往直前的類型，故理所當然地現在正對卡洛特作出超積極的攻略，而在作戰中羅拉可是一名冷靜的獵人，武器方面羅拉是善於使用鋼線的。



比黑馬姆

卡洛特一伙人的首領，可説背負起令世界重現光明的使命，主要替洛卡特等人安排任務，是故事中不大起眼但重要的角色。



多特

比黑馬姆的助手，一身中國服飾打扮的小妖精，但在性格上卻屬於口沫橫飛的諸事妹，故事中經常與卡洛特有「精彩」的對話。





航海式RPG. 大冒險

文：KAN



齊來做一個偉大的航海家！

故事背景

其實今個故事的主角名叫尼奧•亞米拉，是一個居住於巴路西路那的16歲之熱血少年，而他亦是大冒險家化路•亞米拉的兒子。由於虎父無犬子的關係，他自少便非常響往航海家的冒險生活，而且更有一定的領導能力。可是就在某天的早上，一班巴路西路那的居民於海灣上發現了一隻航海船的殘骸，而更不幸的是，這隻船是尼奧的父親所乘坐的。而另一方面，巴路西路那女王就在此時把尼奧招入皇宮，說有甚麼緊要事要跟尼奧談商談商談。原來這次招他入宮的原因，是因為不知甚麼事故，於巴路西路那上出現了大量怪物，然而由於亞米拉一族的後人是會有除魔的能力的，所以女王便指定尼奧為這項任務的必選人物。然而另一方面，尼奧正好用此機會找尋他那失蹤的父親，而且又可以考驗一下自己的領導能力，所以他就接受了這項挑戰，繼而開始他的冒險旅程。

遊戲簡介

如果閣下是比較喜歡玩經營式的SLG遊戲之玩者的話，那麼必定會玩過好像《大航海時代》、《大航空時代》這些SLG遊戲。然而今次所要介紹的新GAME—《大冒險》，便可說是一個經營式SLG味很重的RPG.遊戲。而且其遊戲系統也跟其他RPG.有很多不一樣的地方，例如加插了一些貨物之交易系統，更加可以讓玩者作投資買賣等事項，繼而錢搵錢，使其船隊日益壯大。，而筆者亦是會為大家一一介紹這些系統的。

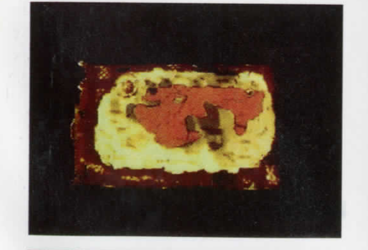
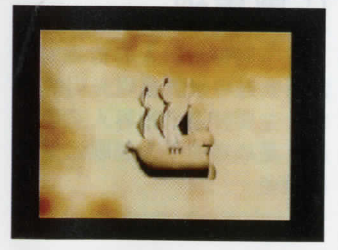
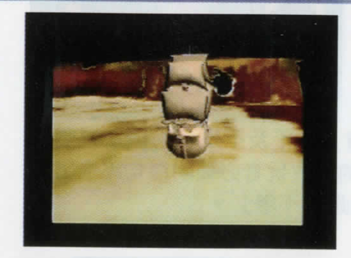
要賺錢，就要懂得交易

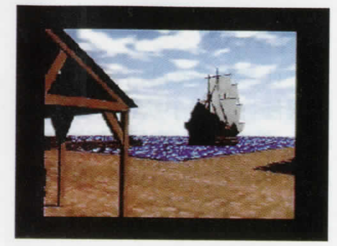
就以大部份的RPG而言，玩者於遊戲中的最主要之收入來源，就是把那些怪物打倒，繼而拾取金錢、還可以增加本身的經驗值，令到自己更強。可是於這隻《大冒險》中，就算玩者把怪物們打倒是不會得到一分一毫的，只是會增加角色的經驗值。然而航海這些那麼花錢的活動，又由何來有這麼多的資金呢？原來於遊戲中，玩者的其中一個賺錢方法就是帶貨。（不是帶白粉）其實於這個遊戲之中是有很多個港口的，而每一個港口的某一樣貨品之價格是會跟其他港口的有所出入，而如果玩者要賺錢的話，要要先往較平的港口處買下該貨品，跟着再開船往叫價較高之港口處將其賣掉，繼而從中賺取利潤。

要賺錢，亦要懂得投資

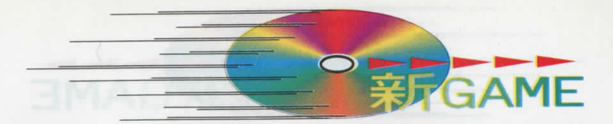
在每個港海的交易市場中，除了可讓玩者作物品交易外，還可以作投資。哪麼於遊戲中的投資是會跟現實生活的有甚麼分別呢？原來於每一個港口中，都會有一些特別品，是可讓玩者作賣買及投資。然而該貨品之價格何時升何時降，就會視乎市場上對此貨品的供求情況如何而定。然而這些高風險的投機活動能不能賺到錢，就要看看玩者有沒有投資眼光了。

遊戲中的CG動畫





港口中各主要設施介紹

商店

由於這是一個經營式SLG味很重的RPG.遊戲，所以各港口之設施是會比起其他RPG的村莊複雜，然而這樣就可讓玩者有更多空間去創造自己的船隊。

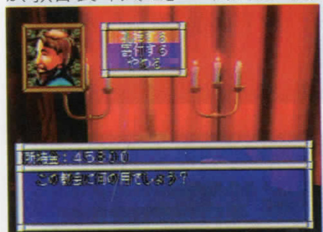
於各港口的商店中，跟其他RPG一樣，只會買到作戰用的必須品，例如武器、防具等等。之不過這些東西是不可仿作投資及交易用途的。





教會

於某一些RPG.中，教會的用途是給戰死的同伴復活過來，然而於本遊戲中旅館已有這種功用，哪麼還要教會來做甚麼呢？原來於遊戲中主角是會得到一些魔力指環的，其作用是增加角色的某一部份能力，可是其魔力是漸漸會減弱的，而要這些指環回復魔力的方法是放於教會裏「叉電」，而且更可以放點兒錢在這裏，繼而增加魅力。





銀行

既然要幹一番大的航海事業，有時會周轉不靈是在所難免的，但不用擔心，這遊戲會有銀行可以幫到你。然而除了可以向銀行借錢外，當然還可以把錢存入自己的戶口及向銀行提款啦。所以基本上於這遊戲內的銀行之功用是會跟現實生活中的大同少異的。不過最不明白的是，為何會找個獨眼兵哥來當銀行的櫃位員呢？不怕會嚇走顧客嗎？





當進入新的港口時

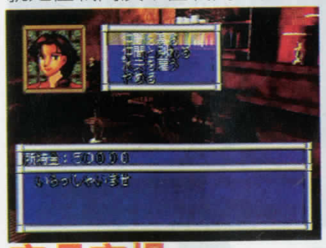
其實除了遊戲的原點港口—巴路西路那之外，這個世界的所有港口也是被怪物所佔據着的。然而在這種情況下，該港口的一所有商業活動也會停止，而且所有商店的門也會被鎖上。哪麼怎麼辦好呢？其實只要玩者把該港口的所有怪物殺死便可把這裏解放，那麼這港口的所有商業活動便會回復正常。





酒吧

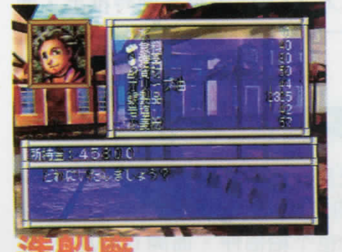
雖然説是酒吧，但並不是給玩者在這裏尋歡作樂的。由於酒吧品流複雜，也許會於這裏遇上一些亦有意參加航海事業的人，所以酒吧是一個請人揀卒的好地方。然而聘用人當然要出薪水啦，而且還要給薪水之十份之一作為首期。而玩者可以聘用的人可分兩種，就是懂戰鬥及不懂戰鬥，就是遊戲開始時，當然要請個打得的啦。





交易市場

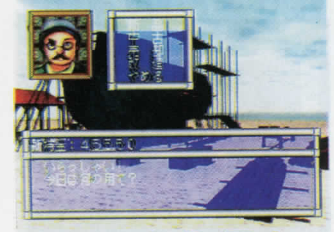
全隻遊戲之中可謂最重要的設施，亦是主角的主要收入來源。玩者可以於這裏買一些航海用的必需品，例如食物及食水，而這些亦是離開該海口前一定要檢查是否足夠的東西。另一方面，玩者亦可在這裏購買一些非航海用的必需品，以作跟其他港口作交易之用。當然玩者亦可對某些特定貨品進行投資，然而由於這是高風險行為，故並不是主要的收入來源。

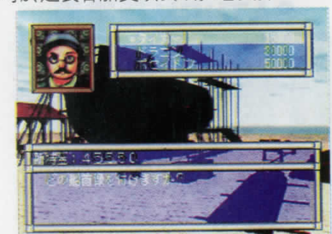




造船廠

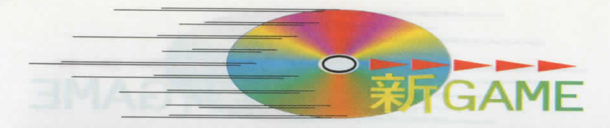
於遊戲初段時玩者沒有甚麼機會用得着的一個港口設施，因為資金不足嘛。故名思義，關於船隻的所有事宜也可以在這造船廠中辦妥。如果玩者有足夠之資金的話，可以託船廠替你製造一新船，那價錢當然不低啦；然而如果玩者覺得資金不足的話，亦可以買一隻二手的，可能會舊了點，但會有大炮裝甲這些東西，可謂經濟實惠吧。而玩者亦可於這裏替船隻改裝或把它賣掉。





各港口之物價表

港口	商品	香料	工業品	嗜好物	纖維	貴金屬	工藝品
バルセロナ	105	130	120	130	120	130	95
バレンシア	100	125	100	130	115	130	100
アルメリア	95	123	115	135	120	125	105
マルセイユ	100	125	120	130	100	130	100
ジェノバ	100	125	95	130	125	130	95
バチカン	100	120	95	125	130	125	100
ナポリ	90	115	105	130	130	130	100
サンマリ	95	110	90	130	120	115	100
ヴェネチア	100	90	115	120	120	120	95
パトレ	95	110	95	125	120	115	110
アデネ	100	115	105	100	90	110	110
イスタンブ/@	100	90	90	95	95	95	95





洛克人 X3



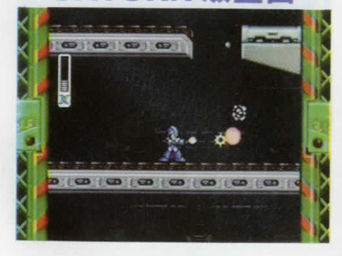
兩個版本一個餡

相信自紅白年代已接觸電視遊戲機的讀者應對《洛克人》此遊戲並不陌生吧，此遊戲除差不多全機種制霸外，其系列之多亦可算是遊戲史中的一項紀錄。至於到了此次世代這年代，《洛克人》的魔掌終於也伸向PLAY STATION及SEGA SATURN了，於早陣子移植自超任版的《洛克人 X3》便差不多同時推出，而在測試後亦發覺兩個版本其實是一樣的，相信今趟兩台主機的擁躉們也無從挑剔吧。

兩個版本的分別

正如上文所說，不論是系統及操作，《洛克人 X3》的PLAY STATION及SATURN版基本上均是一模一樣的，當中甚至畫面的用色及播片時的「良好」質素也不相佰仲，而開GAME及爆機時的主題曲及完場曲也一樣，故玩者們亦不用擔心不同機種會有不同的版本現。不過，如閣下的電視是16：9的話筆者便提議玩者以SATURN版進行遊戲了，因為在遊戲畫面方面SATURN版是以「拾綠俾嘔」進行的，故如以般電視進行遊戲的話畫面兩側便會出現了兩條邊，畫面亦會有長了些的感覺。

SATURN 版畫面



PLAY STATION 版畫面



仍以密碼續版

根據以往的版本，《洛克人》系列均是以密碼續版的，故輸入特別密碼出現的秘技亦理所當然地出現。不過在SATURN及PLAY STATION版中遊戲說明書說明是要以記憶卡或主機來所SAVE的，至於密碼便變成提取記憶之用，如此推論，以往以輸入特別密碼出現的秘技亦消失了，不過世事無絕對，事情總沒有那麼簡單的……



次世代OPENING

由於遊戲基本是「忠實地」移植自超任版，故另一方面來說如沒有甚麼新花樣便難以平息公憤，鬼咩，一模一樣不如玩超任版！因此在此兩個新版本中便有一個新作的動畫OPENING，而且在進入每版前更有一段動畫來介紹該版的首領。



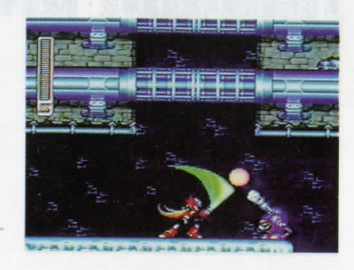


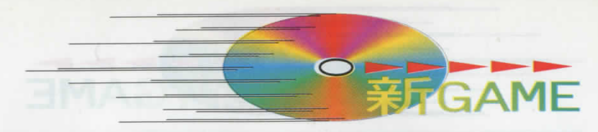


ZERO CHANGE

在《洛克人》系列中，每當洛克人身陷險境時，一身赤紅的零號（ZERO）便會出現及協助洛克人脫離險境，當然，以上情節只會出現於特別的事件中。但在《洛克人 X3》中，玩者便可通過通信請零號前來協助，遊戲中玩者只要按START切換至武器選擇畫面，跟着按L或R（按玩者的配置而定）便會再切換至與零號通訊的畫面，之後畫面中的洛克人便會變成零號。於操作上，零號基本上是與洛克人一樣的，但在貯砲方面便可以時間分為三段，第一段便像洛克的波動砲般，第二段便可放兩次波動砲，第三段便可放出兩次波動砲後再以鐳射劍攻擊。不過玩者要注意的是零號每版只可出現一次，而且在進入氣鎖、能源用盡及與首領對決時便會強制變回洛克人。

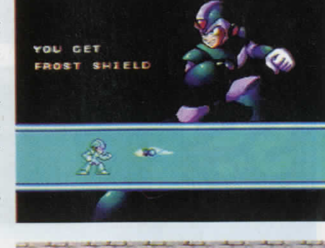


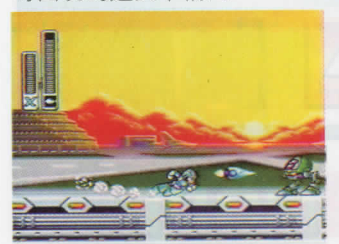




強化裝備

在遊戲中，玩者可在版面中取得一些有用的道具，當中有用以補充能源的能源盒，在本身的能源貯滿後便可以能源盒貯起作以後之用。此外在打倒每版的首領之後，洛克人更可從對方身上取得相性一樣的武器，玩者只要按鈕或切換至武器切換畫面便可使用，能源則可於打倒一般敵人時出現的道具中補回。







有劇情的動作遊戲

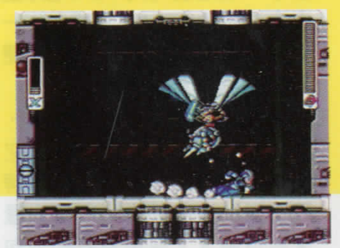
基本上遊戲當然有一主要故事，但當玩者完成一定程度的版數後，敵方便會派出獵人向洛克人攻擊，而該獵人便會在版中的密室以中首領的姿態向玩者挑戰。論戰鬥力獵人可說絕對於該版首領之上，故玩者於每版中必要取得輔助的道具，否則可能連看到首領的機會也沒有。



STAGE 1

首領：EXPLOSE HORNECK

兵器工場



序章

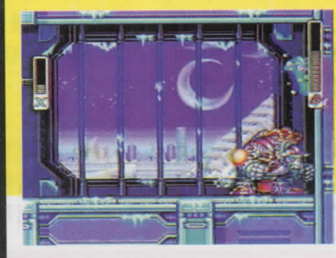
在正式進入遊戲前，玩者必要先完成序章的，在這版中玩者先以洛克人進行，當到達一密室時洛克人便會被獵人捉去，跟着遲來一步的零號便會出現，而玩者便以零號前進及救回洛克人，最後洛克人在打倒此版的首領後便正式進入遊戲。



STAGE 2

首領：FROZEN BUFFALIO

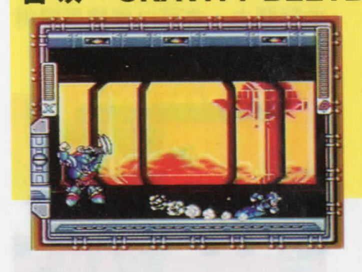
冰市鎮



STAGE 3

首領：GRAVITY BEETBOOD

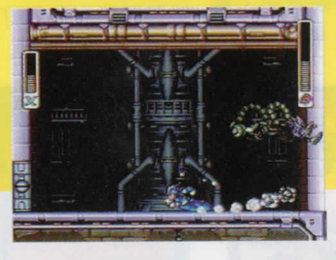
空中母艦



STAGE 4

首領：ACIO SEAFORCE

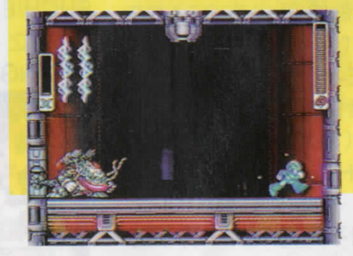
地下水道



STAGE 5

首領：ELECTRO NAMAZUROS

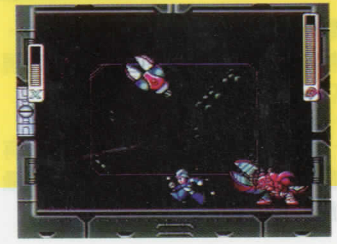
發電所



STAGE 6

首領：SCISSORS SHRIMPER

造船廠



STAGE 7

首領：SCREW MASAIDER

石礦場



STAGE 8

首領：SHINING TIGERO

森林











遊戲簡介

在日本的電子遊戲世界之中，有幾種遊戲是非常受歡迎的，而其中一種相合會是麻雀遊戲了。在眾多的麻雀遊戲之中，有大部份也是有所謂的「色情」片段的，而這次的《美少女雀士 II》亦不例外，在遊戲之中仍然有着這種可以説是賣點之一的「有味片段」。

這次的《美少女雀士 II》除了是和以前數集中的STORY MODE之外，更加加送了一隻OMAKE DISC，在這隻CD之中，玩者可以使用所有的人物進行FREE PLAY，而且更加有其中3位聲優（配音員）的訪問，不只如此，在15位人物之中，每位人物也要「打爆」的，在完成之後才可以SAVE，之後，在「美優里的房間」之中，玩者更可看到由美優里穿着已爆人物的服裝出現，當然，其中亦有「那些」畫面出現。

SUCHIE-YUKI MODE

在STORY MODE之中將所有人物的ENDING也看過之後，玩者便可以在STAGE SELECT之中看到多了一個SUCHIE-YUKI的人物，進入之後玩者便可以玩到一個由水野佑紀（SUCHIE-YUKI）代替SUCHIE-PAI的STORY MODE，不過在這個MODE之中，玩者不用揭ITEM，亦不用集齊分數，只要戰勝對手便可以她們歸入隊中，所以這個真是一個送的遊戲，而這個MODE的最後BOSS便是未變身的SUCHIE-PAI——御崎恭子，將她敗之後便可以看到後的ENDING了。



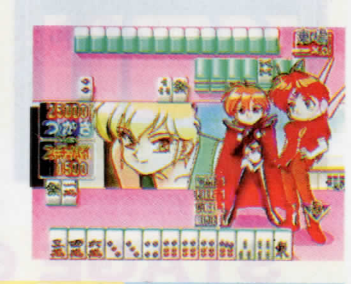
STORY MODE

在STORY MODE之中，玩者一定要使用SUCHIE-PAI作戰的，不過，玩者可以在四位輔助人物（PEACH-PAI、LEMON-PAI、CHERRY-PAI、MILKY-PAI）中選擇一位與SUCHIE-PAI一同戰鬥，在整個STORY MODE之中，玩者的對手均是以上四位輔助人物未變身前的形態，在打敗她們之後便可以看到她們脱衣的姿態。如果玩者在她們未脱衣前按B掣的話，便可以使她們發聲説話，而且當玩者接解到她們的「敏感部位」之時，她們便會立刻脱衣。

在這個STORY MODE之中，SUCHIE-PAI不只要將這些美麗的女孩子打倒，而且更要令她們歸入隊中成為SUCHIE-PAI的助拳，要做到這點，SUCHIE-PAI便一定要集齊足夠的變身分數才可以，要得到這些變身分數，便要在勝了一場之後的開ITEM地方配中有分數的ITEM，又或者吃一些有名堂的「大牌」，這樣便可以得到一定的分數。

當得到了這些助拳之後，畫面上除了會多了一些人之外，SUCHIE-PAI更可以在牌局上借助這些助拳的特殊力量來對付敵人。這些特殊能力包括：嶺上開花、增加Pn牌的數目、海底撈月、立直一發等，所以越快集齊所有四名的助拳便可以更快加強SUCHIE-PAI的戰鬥力，亦可以使牌局變得容易應付得多。





遊戲中的9種不同道具



1 POINT：在使同伴變身上這是非常重要的道具，同伴所須的分會越來越高（先是18，接着是24，最後是32），所以這一分在後期變得相當渺小。

2 POINT：這是在第二個人物之後才出現的道具，這個2 POINT的道具可以使SUCHIE-PAI更快得到同伴的支緩，不過，這個道具的出現率並不高。



3 POINT：在可以揭的道具之中，這是最高的分數，所以在遊戲之中言是非常珍貴的，不過，這個道具的出現率竟然是比2 POINT為高，平均一版有兩個左右。



HYPER EYE：是一個可以看到對手麻雀的道具，有了這個道具便不怕會打錯牌，不過，筆者覺得這個道具最大的用途是「打牌俾人食」，為何？自己好好想想吧！



必殺HELPER：非常好用的道具之一，拿到一個便可以在牌局之中使同伴使出其特能力，亦表示可以取勝的機會會大增，不過，有時候亦會因此而「殺錯人」。



召喚：不要以為這是一個可以喚出特殊人物的道具，這其實是一個「換牌」的道具，有了這道具便可在開局前將自己不想要的牌換走，或會得到一些非常精采的牌。



FIRE SEKKAN：這是第二種一定要得到的道具，因為有了這個道具，便可以將「出牌塚」打碎，防止對手食胡，雖然有點過份，不過為了勝利也得出此下策。



SUCHIE STICK：大家也可以稱之為「必殺立直棒」，使出後便可以立刻自摸食胡。在每次的揭道具之中，這個道具只有一個，所以要好好的使用。



EVENT：在這個道具之中，共有七種的特殊能力，其中有括：〈スカ〉一個完全沒有用途的東西；〈パネルクリアー〉立刻將所有的道具打開而過版；〈シャッフル〉英文字會胡亂的移動，不過其中的逆具位置並不會更改；〈ポイント〉共有2 POINT、3 POINT、5 POINT三種，其中5 POINT是珍品中的珍品；〈カーソルパニック〉玩者控制的方格會高速移動，高而玩者要以此且高速去選方格；〈サービス〉在一定時間內，方格會打開，玩者要趁時間看道具的位置；〈リセット〉將道具回復到最初的狀態。

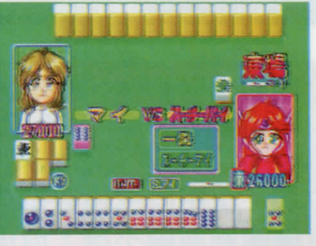
OMAKE DISC

FREE PLAY對戰MODE

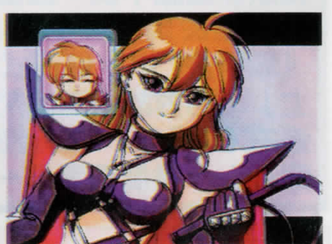
在OMAKE DISC之中，共有三種玩意可供玩者選擇的,而其中最大型的可以說是這個FREE PLAY對戰MODE了。在這個FREE PLAY對戰MODE之中，玩者可以在15人之中選擇出自己喜歡的人物出戰，每位人物也有其特質，而且每位人物也有一個ENDING，如果玩者想看所有的ENDING的話，便一定要在這FREE PLAY對戰MODE之中，將其他所有的對手打倒，而且，這個FREE PLAY對戰MODE開始之後便要一直打到尾才有得SAVE的，如果中途放棄的話便要重頭打起。

在FREE PLAY對戰MODE之中，玩者是不會看到任何的「有味片段」的，所以，不要「心懷不軌」地去玩呢！在15個人物之中，包括了上集中的人物和今集之中的所有人物，所以可以說是一個大集合，玩者不知還乩不記得當中有那些人物呢？不記得的話不要緊，玩過之後便不用再估了。









聲優訪問

在這個「聲優訪問」之中，共有三位在遊戲中有份演出的聲優的INTERVIEW，其中包括配演SUCHIE-PAI的かない みか; 配演CHERRY-PAI的水谷優子和配演遊戲之中最後BOSS的折笠 愛。

在整個「聲優訪問」之中，每位聲優的INTERVIEW也分為三個部份，分別是VIEDO CLIP、問題CONNER和製作情況，其中的VIDEO CLIP是她們在遊戲中主唱歌曲的MUSIC VIDEO，而且在製作情之中，玩者更可看到一些NG的有趣片段呢！

不過，這個「聲優訪問」對香港的玩者而言似乎是不切實際的，因為在這個「聲優訪問」之中，所有的說話是以日語作答的，所以對不懂日語的玩者而言，這可以說是一個浪費，不過，如果大家是想一睹聲優風采的話，這個可以算是非常好的機會，而且在「聲優訪問」之中的片段也拍得不錯呢。

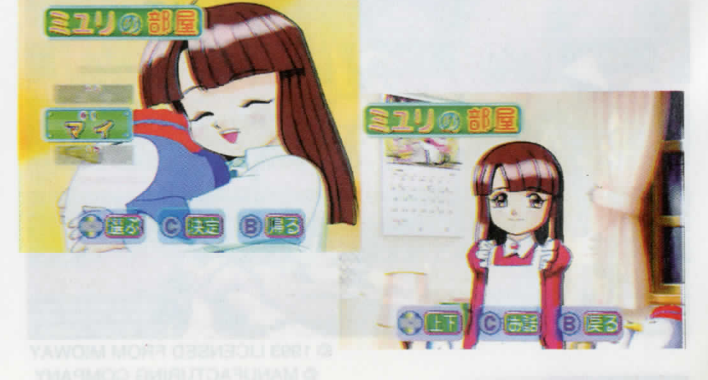




美優里的房間

單看名字大家可能想不到這夠竟是怎樣的一回事？不過，當大家知道了之後又一定會覺得這個MODE是有點兒「摇笨」，因為這個「美優里的房間」其實是給玩者看已爆人物ENDING的地方。

在以上也曾提及過在FREE PLAY對戰MODE之中，每一個人物也有一個ENDING的，而且要看ENDING的話一定要一氣呵成的，花了這麼多時間去玩，如果ENDING只可以看一次的話便有點兒的可惜了，所以便有了這樣的一個美優里的房間，不只如此，在這個美優里的房間之中，這位只有九歲的小妹妹更有非常「大膽」的演出，因為在她的房間之中，她會穿着爆機人物的服裝出現，而且，在換衣服中有數秒時她會「真空上陣」，不過，對於一個只有九歲的小妹妹，不要有太高的期望呢。





MORTAL KOMBAT II
龍爭虎鬥II



自面世以來，《龍爭虎鬥》均惹來不少話題，當中焦點不是它的操作及系統有甚麼過人之處，而是遊戲中能將對手煎皮拆骨的究極神拳，正由於究極神拳的畫面被指血肉模糊有損健康兼意識不良，故街機在港時便曾經一度被禁。至於現在於SEGA SATURN中推出的《龍爭虎鬥II》便正式打着「X指定、18歲以上」，相對於香港的尺度來說便等於三級，不過在試玩後，筆者的感覺便是：「碎料啫！」，難度筆者是一個變態之人！？

畫面有咩嘢

1）成績
顯示玩者取得多少次勝利。

2）時間
顯示遊戲所剩時間。

3）體力計
人物的體力，扣盡便玩完。

4）勝負顯示
表示玩者所勝局數，遊戲是以三局二勝制進行的。



何謂究極神拳



查實「究極神拳」便是遊戲中的一個特殊指令，當玩者取得兩局勝出後，畫面便會出現「FINISH」字樣，而玩者只要在此時輸入究極神拳的指令便能以究極神拳將對手殺死，至於在本篇介紹的指令便各人物的究極神拳指令。

還童術及友誼之禮

同樣地，當玩者取得兩局後，玩者除可以究極神拳將對手打至肢離破碎外，亦可以「還童術」及「友誼之禮」來「折磨」對手的。至於方法亦是在「FINISH」字樣出現時輸入指定的指令，故名思義「還童術」便是令對手變成嬰兒，而「友誼之禮」便是勝者除不解決對手外更做出一些滑稽的動作來完結戰鬥。不過，玩者要注意的是，如要使出「還童術」及「友誼之禮」，玩者在所有局數中均不能使用拳來打擊對手，換句話來說便是不能按拳鈕，因此論難度，能使出「還童術」及「友誼之禮」可是頗高難度的技巧。

特殊版面與特殊指令



在「陷坑II」及「戰鬥之墓」兩個版面中，當玩者取得兩局勝出後，如輸入另一指令便可將對手的屍體作特別處理的，在「陷坑II」中，玩者便可將對手浮起或打到橋下，而在「戰鬥之墓」中便可將對手打至成件飛起。當然，使出了此技倆後便不能再輸入究極神拳的指令。



龍拳（LIU KANG）

還童術
↓↓→←+下腳
陷坑II、戰鬥之墓殺著
→←+下腳
友誼之禮
→←→←+下腳

上殺
轉方向桿反時針方向一圈
青龍霸
↓→←→+上腳



杰達那（KITANA）

還童術
↓↓↓+下腳
陷坑II、戰鬥之墓殺著
→↓→+上腳
友誼之禮
↓↓↓↑+下腳

死亡之吻
緊按下腳→→↓→
扇殺
→↓→+上腳



拳奴（KUNG LAO）

還童術
→←→←+上腳
陷坑II、戰鬥之墓殺著
→→→+上拳
友誼之禮
→←→↓+上腳

鋸片殺
→←→+下腳
血滴子
緊按下拳+←→（擊中時按↑）



爵士（JAX）

還童術
↓↑↓↑+下腳
友誼之禮
↓↓↑↑+下腳
碎頭功
緊按下拳←→

斷臂殺
防守、防守、防守、防守、下拳



莊尼•加（JOHNNY CAGE）

還童術
→←→+上腳
陷坑II、戰鬥之墓殺著
↓↓↓+上腳
友誼之禮
↓↓→→+下拳

大切斷
↓↓↓+上腳
立斬決
→↓↓(↓+下拳+防守+下腳，如你按這些制是在第一拳時，那你就可以斬掉三個頭。)



美利那（MILEENA）

還童術
↓↓↓+上腳
友誼之禮
↓↓↓↑+上腳

刺殺
→←+下拳
化骨殺
緊按上腳數秒



立爾特（REPTILE）

還童術
↓←→+下腳
陷坑II、戰鬥之墓殺著
↓→→+防守
友誼之禮
←→↓+下腳

舌殺
←→↓+下拳
隱身術
→→↓+上腳
（只能在立爾特隱身時使用）



巴拉加（BARAKA）

還童術
→←→+上腳
陷坑II、戰鬥之墓殺著
↑→→+上腳
友誼之禮
↑→→+上腳

立斬決
←→+上腳
刺殺
←→↓→+下拳



超冰人（SUB-ZERO）

還童術
↓←→+上腳
陷坑II、戰鬥之墓殺著
↓→→+防守
友誼之禮
←→↓+上腳

冰封殺
→→↓+上腳(冰封)→↓→→+上拳(近距離)
雪球
緊按下拳←→↓→



蠍子（SCORPION）

還童術
↓←→+上腳
陷坑II、戰鬥之墓殺著
↓→→+防守
友誼之禮
←→↓+上腳

火殺
↑↑+上拳
萬碎斬
↓↓↑↑+上拳
腰斬殺
緊按上拳↓→→



山水（SHANG TSUNG）

還童術
→→↓+上腳
友誼之禮
←→↓←+上腳

碎屍殺
緊按上腳數秒
吸星大法
↑↓↑+下腳

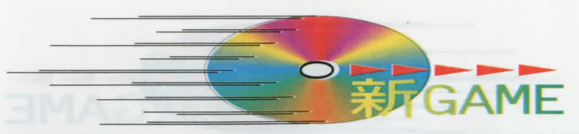


雷電（RAIDEN）

還童術
↓↓↑+上腳
陷坑II、戰鬥之墓殺著
↑↑↑+上拳
友誼之禮
↓←→+上腳

震電殺
緊按下腳數秒，當敵人被電擊時，按防守+下腳，如不停地按，對方就不停地爆。
上擊殺
緊按上拳10秒（要在FINESH出現前儲電）







醒覺吧！戰球王

文：阿KAN



一隻很難計劃到連鎖的PUZZLE GAME

遊戲簡介

其實筆者也是一個對對戰PUZZLE GAME非常有興趣的人，也許技術方面還不會比PUYU神的差哩。然而於去年年尾的某天，筆者就於某遊戲機中心內發現了一隻新開發的對戰PUZZLE GAME，那筆者當然是二話不説的投入硬幣啦，而當我玩落去之後就發覺此雖然是一個對戰PUZZLE GAME，但其砌磚方法跟其他的PUZZLE GAME有着很不同的地方，而且因不大熟習該系統的關係，打至第二個對對手時便給他打敗……。而這隻令筆者這麼飲恨的對戰PUZZLE GAME，就是現在要介紹的《醒覺吧！戰球王》。

基本會遊戲玩法

基本上如果讀者是於以前玩過對戰形式之PUZZLE GAME的話，那麼對於此GAME的玩法是不會陌生的，因為大家都是大同少異。然而讀者之中也許是會有些還未玩過對戰PUZZLE GAME的，所以筆者就在這裏講解一下吧。其實此遊戲的玩法是非常簡單，其實於遊戲中已設定了6種不同顏色的戰球，而且電腦會隨機的抽出3個為一組，並於畫面之上方跌下來，而玩者要做的，就是要把同顏色的戰球聚在一起，而當它們的數量有4顆或以上時它們就會自動消失，如此類推。但當玩者的顏色球堆至畫面之最頂時，就會GAME OVER。

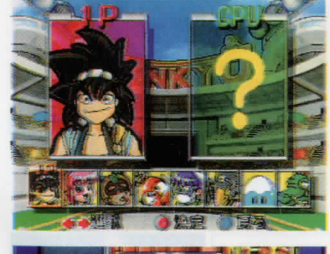
透明膠囊與技之相殺

若果玩者能夠於遊戲中做成連鎖的話，那麼於自己畫面的下方就會出現一條閃光棒，而該棒之長度是會跟玩者剛才做到之連鎖之數量及所消失的戰球數目成正比。而這些閃光棒是會轉化為透明膠囊的，繼而再送給對方。哪麼這些透明膠囊的作用是甚麼呢？其實這些透明膠囊當接觸到對方的戰球時，就會把它吞落肚，而要把這個膠囊弄掉的話，就一定要在它身邊把戰球弄掉。透明膠囊這方面就講解過了，那甚麼是「技之相殺」呢？所謂「技之相殺」，其實是當對手要掉一些透明膠囊時，自己畫面之上方亦是會出現一條閃光棒的，而於這時自己作連鎖攻擊的話，對方給你的透明膠囊之數目是會減少的，而減少的膠囊數目就是你因連鎖所產生的膠囊數目。

跟其他對戰PUZZLE GAME不同的地方

雖然説是跟對戰PUZZLE GAME有着差不多的玩法，但是如果是毫無新意又或者過人之處的話又怎可於這遊戲市場立足呢？其實本遊戲之最大特色，就是玩者很難估計到戰球於落地後會滾到哪個方向。例如在《POYU POYU》系例及《對戰PUZZLE蛋》中，那些方塊落到地後就不會再動的。但於本GAME中就不是了，那些戰球是會像沙漏中的沙般於落地後還會向兩邊溜，使玩者很難估計到戰球的確實停止地方，繼而大大增加了此遊戲的難度。而亦是這個很難估計到戰球去向的原因，使玩者很難像其他對戰PUZZLE GAME般可以容易地計劃到連鎖之作戰方案，然而這也是本GAME特點之一。

色彩繽紛的遊戲畫面









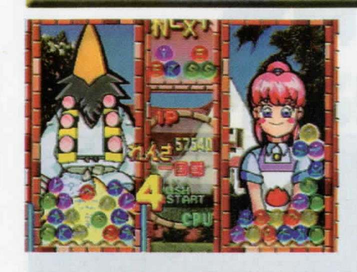








三大遊戲模式介紹



「戰球大會」模式

所謂「戰球大會」，簡單來說就只是故事遊戲模式。玩者首先要從8位人物中選擇一位，跟着再跟其他的對手決戰，（而且包括自己已選用的人物）。而當玩者把8位人物也打敗後，就會跟本遊戲的隱藏人物—武藏作決戰。





「腕前判定」模式

聽個名就非常古怪啦，那究竟這個遊戲模式是甚麼胡蘆賣甚麼藥呢？其實這個亦亦可叫做練習模式。於這裏是不會有任何人物跟你對戰的，玩者只可在這裏砌戰球，而電腦就會計算出閣下的分數及連鎖數目等等事項，當然亦有些美麗的風景作為背景啦。





「對戰」模式

這麼有趣的遊戲系統，如果不能跟朋友一起對戰的話就可說是一件非常可惜的事。所以於這遊戲中是會出現「對戰」遊戲模式的，玩者可以從8位人物中選擇一位喜歡的，之後再跟朋友作對戰。而在「戰球大會」模式中所出現的甚麼技之相殺呀，互掉透明膠囊的戰況亦可以於這裏出現。



8位人物之介紹



花宮紗

一位於花店內當售貨員的花宮嘯小姐，最喜歡的東西是花及弄蛋糕，而且她是第一位選手，所以玩者們會時常遇到她的。

花麦一發

不要看花麦一發年紀細細，其實他已是一位擁有高超造煙花技術的煙花師匠來的，而且對節日有濃厚興趣。





鴉天狗

由於鴉天狗是比較後才出現的人物，所以如果玩者能於業務用版中也可以跟牠對戰的話，那麼你就真是一位戰球王了。

御手洗香

一位姓洗手間的大嬸，其工作是負責洗手間的清潔事宜，WELL，實在太有趣啦，不過她的實力是非常之強，故每次筆者都會輸在她手上。





八爪魚阿忠

一隻穿着高校男生校服的古怪八爪魚，（不過牠是沒有穿校服褲的），而且在牠身邊還有數隻小八爪魚，莫非是牠的部下？

狸貓先生

一位造形古怪，而且肚臍被貼上了膠布的浣熊先生，不要看牠樣子這麼的可愛，其實牠已有四十多歲的啦。



龍伯伯

把守着最後一關的龍伯伯，其實力還會比鴉天狗強，而只要玩者把龍伯伯打敗，就會遇上最BOSS—武藏。

乞嗤小雪人

一隻跟莫哥拉外形非常相似，然而卻無耳無口的古怪生物，他最喜歡的東西當然是雪啦。而他亦是守着第二關的人物，故攻擊力並不是太強。





一隻玩唔死嘅GAME

坂木優子 戀之予感



製造商：SAMMY工業
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

如果閣下是一個日本偶像「朝拜者」的話，那麼坂木優子這名字對閣下定不會陌生，你可能會因坂木優子而有興趣買下此遊戲；如果閣下喜歡砌圖遊戲及可愛女孩的話，那麼便要玩玩這隻以坂木優子作主角的砌圖遊戲了。不過，個人來説筆者便覺得千葉麗子較可愛，不過麗子並沒有出GAME，於是筆者便唯有玩這個優子遊戲……

砌圖都有ITEM？

可能遊戲的推出目的是在於宣傳坂木優子的關係，故基本上遊戲的難度並不高，而且在遊戲中玩者更可取得四種ITEM作為輔助，因此玩者的智商LEVEL與完成遊戲的成功率已完全脱鈎，只要稍為動動腦筋便可看到一個「完整」的優子。至於取得ITEM的方法亦很簡單，玩者只要在砌圖中以一定的連鎖消除砌圖或在推版中完成某部份便會取後ITEM，不過種類便不能控制，可説是純運氣的考驗。

HELP ITEM



可砌圖中，玩者在使用後只要將砌圖踏入版面中，如位置正確便會亮起藍燈；至於在推版中變會顯示所有推版的次序數目，玩者只要順序排回便OK，但有時效限制。

STOP ITEM



不論是砌圖或推版，使用後便可令時間及畫面暫時停頓，玩者可趁此時記下位置及完成版面，同樣地有時間限制。

一般ITEM



「一般ITEM」是指可在遊戲使用及協助玩者的ITEM，基本上有「HELP ITEM」及「STOP ITEM」兩種。由於玩者可得的數量有限，故在使用方面便要十分小心，非到必要時也不要隨便使用。

特別ITEM



類種上分為兩種，與「一般ITEM」的取得方法一樣，當玩者做到特定的要求便可取得，如運氣好的話便可取得此「特別ITEM」。而兩種「特別ITEM」可令玩者進入「SPECIAL STAGE」及分別看到特別的照片和影片。

四天之旅

在「故事」上玩者是陪伴優子作四天的旅遊的，故遊戲的流程亦分為四部份，共十六版的，而每天亦有兩個「SPECIAL STAGE」。至於每完成一個版面，該版面便會變成彩色顯示，而爆機後玩者亦可能未能進入所有「SPECIAL STAGE」的，故玩者亦可在爆機後選玩所有版面來取得「特別ITEM」，以正式完成整個遊戲。







MOVIE MODE

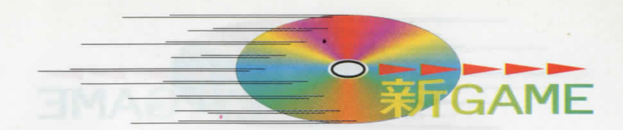
在OPTION中，玩者是可選擇進入「MOVIE MODE」的，而此模式的用處便是可看回玩者在遊戲中曾看過的影片（包括在「SPECIAL STAGE」中所見），當然，在爆機後玩者便可看到所有影片，可説是爆機後的「玩者服務」



PHOTO MODE

與「MOVIE MODE」一樣，在OPTION中玩者便可選擇此「PHOTO MODE」，但所看的便只有在「SPECIAL STAGE」所得的照片，故玩者最多只能看到八張照片，可説是理所當然的「爆機優惠」。





玩不死小神童

基本上遊戲的唯一規定便是玩者每版要在指定時間內完成，否則便會GAME OVER。不過正如上文所說，此遊戲的難度可說近乎零，除有極之「有用」的ITEM協助外，更大優惠的便是如玩者不幸「玩過鐘」更可無限續版，而且遊戲的進度更不會從頭開始，故玩者大可慢慢進行遊戲，反正玩不死嘛。



十六版版面

在遊戲中，玩者共需要攻略四部份十六版的遊戲，當中四版為一天，而每天可分為兩部份，順序分別是砌圖遊戲、推版遊戲、SPECIAL STAGE（不用玩）、砌圖遊戲、推版遊戲及SPECIAL STAGE（不用玩）。至於第一天便以坂木優子從日本成田機場到洛杉機作為開始，第三天便到達荷里活，最後一天便在日落的海邊渡過。

SPECIAL STAGE——PHOTO

正如在上文所說，玩者在遊戲中取得「特別ITEM」後便可進入SPECIAL STAGE。至於玩者如取得「P」字頭的「特別ITEM」便可進入可看到照片的SPECIAL STAGE，而在這SPECIAL STAGE中玩者可看到一特別的照片，玩者可隨意將照片移動及放大縮小。



SPECIAL STAGE——MOVIE

與看到照片的SPECIAL STAGE一樣，當玩者取得「M」字頭的「特別ITEM」後便可進入可看到影片的SPECIAL STAGE，在這SPECIAL STAGE中玩者可看到一段特別的影片，而在OPTION中玩者亦可在「MOVIE MODE」中看回影片。



第一天









第二天









第三天







第四天





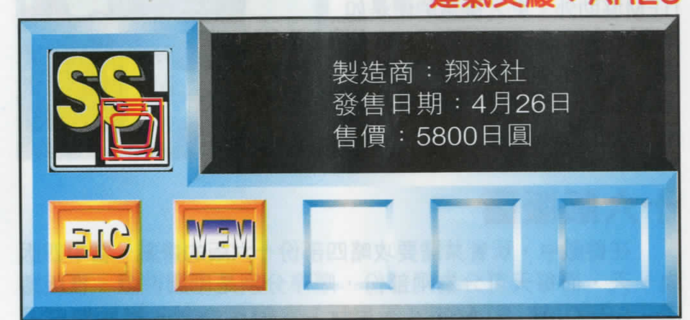








運氣支緩：ARES



故事內容

這個遊戲的發生地點是一個名叫勒比拉斯的奇異世界，在那裏的人們均以玩一些小遊戲為樂，而所有在這個星球上的人們也有着自己要負責的遊戲，對正常世界的人言，這些似乎是非常的不正常，可是，對勒比拉斯的人們而言，這些才是他們生存的目的。

不過，最近在這個星球上不知發了甚麼事情，勒比拉斯的人們變得有點兒的不大正常，而且情非常的惡劣，所以，玩者要以自己的遊戲力量，將這個勒比拉斯世界再一次的移回正斬，所以，玩者要向這個世界中所有的遊戲挑戰，而且要一一將所有的遊戲支配者打倒，只有這樣才可以拯救這個世界。



遊戲特色

在這個《美女危機》的遊戲之中，總共有10個不同的遊戲，而這10個遊戲又分為3種不同的別，所以，這個遊戲其實是一個考驗玩者對不同類型遊戲的認識。首9個遊戲共分為3組，分別是賭場次元（輪盤、SHOWHAND、21點）、黑豹館（找不同、神經衰弱、砌圖）、首都拉比斯（射擊、配音、扑火箭）。

在每個世界裏也會有4個不同的人物，其中3個是遊戲的主管，最後一個是每一個地域的BOSS，遊戲方法在以下才為大家介紹，遊戲則是以三盤兩勝進行，亦即是每個遊戲要玩兩次或以上，而在3個地域之後，便要到最後的「拉比斯神殿」，與最後的3人比試，前2是要玩者選擇遊戲，最後BOSS則是硬性規定要以「推拼砌圖」來決性負。





10個不同的遊戲

輪盤



這個輪盤遊戲並不是大家所認識的那種輪盤遊戲，這裏的輪盤遊戲只有四種選擇，分別是×2、×4、×10、×20，賠的越多在輪盤上出現的機會便越低，所以，在下注時要小心，不要下注在高賠率的位上，而且這個遊戲是要大量雖要「運氣」的，而最佳的下注方法是下×2和×4，這樣便會有最大的回報。



SHOWHAND



SHOWHAND這種遊戲和大家知道的完全一樣，所以玩法方面大家完全不用擔心，不過在下注方面，玩者便要狠心一些，因為要以最快的時間將敵人擊倒，便要落重注，要一次過下50元注，這樣便可以將所有牌的賠率加至最大，只要得到一副好牌的話便可以一次過將敵人打倒，不過，如果拿不到好牌的話，那麼……



21點



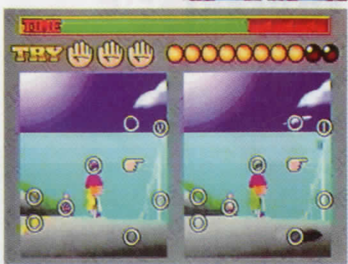
21對種遊戲真是常COMMON的遊戲，相信任何有過「賭摶」經驗的人一定有玩過這種遊戲。這個遊戲的必勝方法是和上一個遊戲（SHOWHAND）一樣，一定要對自己狠心一些，不要吝嗇，用盡50元的注碼，這樣，只要得到一副好牌的話便會將敵人立刻打倒，而且輕易[的過關，完全不用花時間去攻略。



找不同



真是自小已玩這種經典的遊戲，找錯誤這個遊戲的玩法真是非常的簡單，只要玩者在兩張畫之中找出10個的不同之處，不過，玩者一定要在時間完結之前找出所有的錯誤，所以玩者一定要小心看着上方綠色的時間計，根據指令魔人的指導，這個遊戲時玩法是要用「鬥鷄眼」去玩的，不過，如果是顏色不同的話便會看不出來。



神經衰弱（配對）

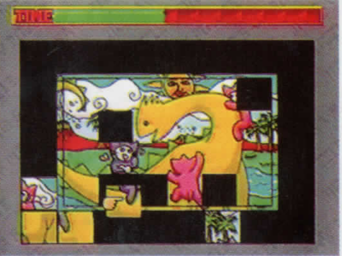
配對遊戲是非常考大家記憶力的遊戲，玩者一定要將所有的牌也記得清清楚楚，而每次玩者和對手也只可以開兩張牌，玩者便要憑雙方開的牌來找出相同的牌，最後是以配對最多的算贏，這個遊戲是沒有秘訣的，所要的是玩者的記憶力，如果記憶力不好的話，便一定不可能完成這個遊戲，所以，自己執生，筆者也幫不到你們的。



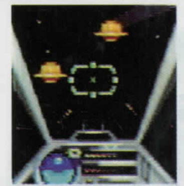
砌圖



這是一個24格的砌圖遊戲，在這個6×4的版圖上，玩者要將在這個版圖四周被拆散的24張圖畫，玩者最先要做的事是依據在圖四周的花紋找出在邊位的圖，這種做法是非常有用的，因為這樣可以玩者更快的將其他的各塊圖畫歸位，所以，這是成功的第一步，所以，不要將自己的時間浪費吧！



射擊
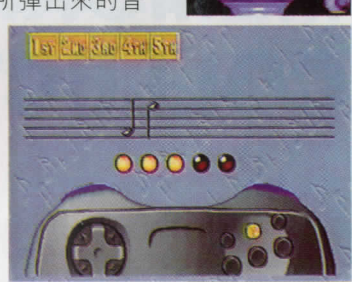


射擊遊戲的玩法相信也不用多作介紹了，所以，直接介紹這遊戲的必勝法，其實這亦不是一個怎樣的方法。玩者在遊戲之初，玩者會發覺在這個遊戲之中，在面前的敵人是有一定模式的，黃色的是上下走的；藍色是左右移動的；紫色的則是以斜線反射移動的，所以要在10個STAGE之內得到6000分是絕對不難的。



配音



大家不要誤會,這不是聲優那種的配音，而又是一種考大家記憶力的遊戲，因為這遊戲的玩法是玩者要根據電腦所彈出來的音符，重覆的將這些音符正確的彈出來，而且這些音符是一直的累積下去，最多的是VERY HARD MODE，玩者總共要記得一串10個的音符，如果錯的話便算失敗，所以，一定要非常小心的彈。



扑火箭

這個遊戲其實是和一個非常受歡迎的機動遊戲很相似，那遊戲便是其麽的扑青蛙、扑河馬等，這個遊戲的最終目的是要玩者在限之內將遊戲中LIMIT數字的火箭「扑」下來，這個遊戲的秘訣？當然是玩者的反射神經，只要玩者的身手敏捷，而且反應又要夠快，這樣便可以在最短的時間之內將足夠的的火箭扑下來。



推拼砌圖



又是一個非常經典的遊戲，玩者面前是一個4×4的畫板，中間有一張被分為15塊的圖畫，在電腦將它「攪亂」之後，玩者便要在時限到之前將這張圖畫還原，而方法其實是非常簡單的，依米奇所言，只要順次序的由第一行開始還原便可以非常順利的將之完成，不過，另一個方法是利用錄影機，用慢鏡頭將「攪亂」的情況還原，便可以知道如何推了。



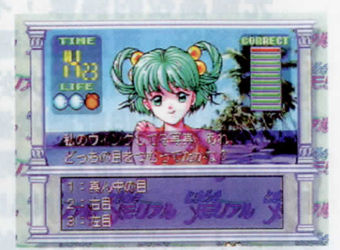

SHIORI FUJISAKI
YUMI SAOTOME
NOZOMI KIYOKAWA
SAKI NIJINO
MEGUMI MIKIHARA
心跳回憶私人珍藏集
TOKIMEKI MEMORIAL PRIVATE COLLECTION
MIO KISARAGI
KO KATAGIRI
MIRA KAGAMI
YUINA HIMOO
製造商：KONAMI
價格：3800日圓
種類：ETC
容量：CD-ROM
TEXT：J.J



心跳回憶迷必備之收藏品

最初當心跳回憶在PC-ENGINE上推出時，相信連KONAMI自己也想不到反應會這麼好，後來PS版推出，就更將《心跳》的知名度大大提高。在SATURN版推出之前，KONAMI在PS推出了這個名為《心跳回憶私人珍藏集》的新作，這作品由四個部份構成，嚴格來說並不能稱得上是一個遊戲作品，因為裏面主要所收錄的均是一些原作《心跳回憶》中所用的設定畫，但這一點卻正好令到那些喜歡《心跳》的人不買不可，況且這遊戲本身的定價不高，又隨碟附送了一套有齊14名人物的拉頁式插畫，又有圖案碟面……





構成這作品的4個部分

心跳問答大賽

唯一可以令這作品稱得上是個「遊戲」的部分。來到了伊集院家私人海灘的你，必須先答回答由《心跳》各女角所提出的問題，當你能在錯3條之內的情況下答對10題，便可以和她們到海灘玩。當你將12人全部打敗後，伊集院便會向你挑戰，若將她也打敗便能看到一幅她和其餘12人的大合照。

女角們所出的問題，全部都是和《心跳回憶》的設定有關的。雖說每人只有30多題的變化，即使答案的順序會改變，只要多玩幾次，要撞中也不算困難，但這樣做的話似乎就失去了玩問答遊戲的意義了，所以在下會分2期將所有人物的出題及答案(超過400題)以中日對照的方式刊登出來，同時會將答案放在該版的其他位置，讓大家除了遊戲的攻略外，亦可以直接用來做一個小小的《心跳回憶》測驗，看看自己對這遊戲的設定有多大認識。

順帶一提，在人物選擇的畫面中，若是大家一直留意畫面下方的字，會發現不少有趣的留言，例如地震報告、山手線列車廣播，以及打敗所有人之後才有的開發人員留言……原來他們也有不少人是EVANGELION的FANS……

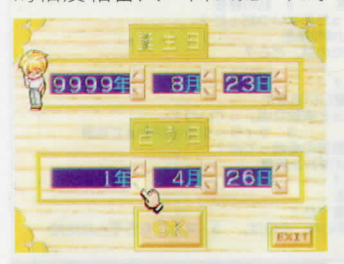


LUCKY CHECK

理論上是一個占卜遊戲。

當你輸入了自己的出生日期及想占卜的日期後，便會由13位女角中的其中一人將結果告訴你知，占卜的內容是學業、賭搏、健康及戀愛，而且可占卜的幅度相當大，由公元1年到9999年都一樣適用……

順帶一提，在輸入出生日期的時候，若然那日子(只限月和日)是和其他遊戲中的女角相同時，便會有一個掛牆公仔出現在日子的旁邊。





CG GALLERY

由超過100幅畫所構成的「心跳回憶電腦畫廊」。

這裏再分為了3個部份，CG POEM是以一些全新的人物畫配上照片用來作背景，而且畫中的女角還會對你說話，當你把問答大賽完成後，最後的一幅大合照亦會被搬到這裏的。LIBRARY有齊了心跳回憶一直以來的宣傳畫、設定畫，其中更有一些畫是同時收錄了草稿版(MARKER上色)及完成版本的。

至於CHARACTER ALBUM則是以原作中的畫面為題材，大家可看到不同場面，還可選擇女孩子的表情及聽聽她所說的話。

今期我們會精選其中部份插畫刊登在以下的各版，希望能令各心跳迷滿意吧……



MUSIC CLIP

這裏一共收錄了兩首心跳回憶的歌，其中由金月真美(即心跳回憶主題曲的主唱者及藤崎詩織的配音)作詞及主唱的新曲「在夏天更進一步……」雖然有着很高畫質，但全部都是硬照製作，手法比數年前流行不成的CG還要差，還好歌曲本身還算不俗……另一首是PC ENGINE版的OP，不過這OP是以播片方式來製作，令質素大幅下降，不少當年有玩過PC ENGINE版的人都說把家裏的PC-E版拿出來重看還好……







藤崎詩織

光輝高校的偶像，不但樣子美麗、成績好，而且更是運動萬能，不過在編輯部的評價卻不大好，雖說和主角是青梅竹馬，但就經常擺出一副「死老竇」的表情，而且對男朋友的要求極高，難怪在日本KONAMI公司舉辦的最受喜歡人物投票中會輸給虹野沙希……

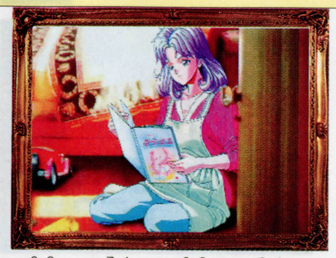


心跳問答大賽問題一覽

1.在開學典禮時，班級發表的告示板中，寫在我右邊的人的名字是？
1：橋本良子　2：基利安・捷度　3：田中紗希
2.知道仍留在附近的公園裏，我和你回憶的證明是甚麼嗎？
1：亂彫在樹幹的字　2：忘記了　3：比高度的痕跡
3.在文化祭中，我所感到興趣的油畫是幅怎樣的畫？
1：裸婦像　2：女孩子正在看落葉的畫　3：女孩子正在看雨景的畫
4.在光輝高校畢業之後，我所選的出路是以下的哪一個？
1：一流大學　2：明星之路　3：一流企業
5.在泳池的滑水台上，你為何會被我取笑的呢？
1：因為吃驚的樣子很滑稽　2：因為古怪的樣子很滑稽　3：因為泳衣脫下了
6.你知道我一共擁有大約多少個髮夾嗎？
1：12個　2：14個　3：1、2、3、很多
7.以下哪一個是我最喜歡的約會地點？
1：附近的公園　2：遊戲機中心　3：光輝高校
8.還記得我沒有在學校將情人節的朱古力交給你的理由嗎？
1：是因為沒有準備　2：是因為要介紹美樹原給我認識　3：是因為那是真心的朱古力
9.以下哪一個是我取得後會高興的生日禮物？
1：髮夾　2：耳環　3：咸魚乾
10.我3名朋友的名字正確地排列的話，是以下的哪一個？
1：理保子、理惠、香穗里　2：惠、早紀、悠貴　3：麻紀、紫穗、美樹子
11.我的電話號碼是以下的哪一個？
1：○×△-×○△○　2：○△×-○△×○　3：○△○-×△○△
12.當我在電腦部時，在文化祭中被侵佔的軍事衛星是哪個國家的東西？
1：某R國　2：某A國　3：伊集院家
13.女孩子所着的泳衣，全部共多少種類？
1：16　2：15　3：14
14.在附近公園的砂池附近的遊具是甚麼？
1：鞦韆　2：溜滑梯　3：蹺蹺板
15.還記得當摩天輪停下了時，我說過甚麼話呢？
1：「一起死吧」　2：「麻煩了」　3：「怎辦好呢」
16.新年後初次到寺廟謁拜，當你求籤抽了大凶時，我所抽了的是甚麼呢？
1：大吉　2：末吉　3：大凶
17.我的興趣是以下的哪一個？
1：讀書　2：泡妞　3：音樂鑑賞
18.知道約會時會帶着皮袋的女孩子全部共有多少人嗎？
1：9人　2：只有詩織　3：8人
19.當你在運動部的全國大會中輸了時，會哭的女孩的組合是以下的哪一個？
1：藤崎詩織、早乙女優美、鏡魅羅　2：伊集院麗、館林見晴、早乙女好雄　3：藤崎詩織、虹野沙希、美樹原愛
20.當你和詩織共撐一柄雨傘回家時、途中會經過的地方是哪裏呢？
1：附近的公園　2：飯店　3：附近的咖啡店
21.和不良少年打架時使用的必殺技中，科學部的奧義是甚麼？
1：世界制服機械人　2：世界征服機械人　3：侵佔戰鬥衛星
22.知道文化祭時的詩的最初一句是以下的哪一句？
1：輕輕透過樹葉的陽光中　2：閃耀地透過樹葉的陽光中
3：是喜歡還是討厭(心跳回憶主題曲第一句)
23.從前、當你快要掉進中央公園的水池時，是誰救了你？
1：殺人樹熊　2：詩織　3：一位不認識的叔叔
24.知道我在高1時的3圍數字是以下的哪一個嗎？
1：85. 56. 84　2：83. 56. 84　3：120. 120. 120
25.當我在文藝部時，在辯論大會中發表的辯論題目是甚麼？
1：回顧高校生活　2：世界征服宣言　3：我的存在
26.不能和我一起過聖誕舞會是何時的事？
1：大學4年級　2：中學3年級　3：小學2年級
27.當修學旅行去沖繩時，一起去看過的是哪處？
1：首里城　2：美軍基地　3：龍宮城
28.當我和你變得親密後，會怎樣稱呼你？
1：外號　2：在「姓」加上「君」　3：最愛的你
29.當修學旅行去札幌時，我所說的「更好的時候」是何時？
1：當有很多積雪時　2：江戶時代　3：當紫丁香花盛開時
30.和不良少年打架時使用的必殺技中，文藝部的奧義是甚麼？
1：美樹原字典　2：暗黑舞踏　3：超重字典
31.10年前你所送給我的寶物是以下的哪一樣？
1：玩具介指　2：愛　3：詩織的肖像畫
32.當兩人一起上學時，我對你說了甚麼？
1：今日也要整天努力啊　2：早晨。今天很早呢　3：呃、已經是這個時間了

1.入学式のとき、クラスの発表の掲示板で、私の右隣に書いてあった人の名前は？
1：橋本良子　2：キリアン・シート　3：田中紗希
2.近所の公園に残ってる、私とあなたの思い出のしるしって何だかわかる？
1：木に彫った落書き　2：忘れた　3：背比べの痕
3.文化祭で私が入った油絵ってとんな絵だった？
1：裸婦像　2：女の子が落ち葉を眺めている絵　3：女の子が、雨を眺めている絵
4.きらめき高校を卒業した後、私が進む進路は、次のうちのどれ？
1：一流大学　2：スター街道　3：一流企業
5.プールのウォータースライターで、私に笑われちゃったのはなぜ？
1：驚いた顔がおかしかった　2：変な顔がおかしかった　3：水着が脱げた
6.私が全部でいくつぐらいヘアバンド持ってるか、知ってる？
1：12本　2：14本　3：1、2、3、たくさん
7.次のうち、私が一番好きなデートスポットはどこ？
1：近所の公園　2：ゲームセンター　3：きらめき高校
8.私が、学校であなたにバレンタインのチョコを渡せなかった理由、覚えてる？
1：用意していなかったから。　2：美樹原を紹介していたから。　3：本命チョコだから。
9.次のうち、私がもらって喜ぶ誕生日プレゼントはどれ？
1：ヘアバンド　2：ピアス　3：くさやのひもの
10.私の友達の名前を3人あけるとして、正しい組み合わせは、次のうちのどれ？
1：リホコ、リエ、カホリ　2：メグミ、サキ、ユキ　3：マキ、シホ、ミキコ
11.私の電話番号は、次のうちのどれ？
1：○×△－×○△○　2：○△×－○△×○　3：○△○－×△○△
12.私が電脳部にいたとき、文化祭で乗っ取った軍事衛星はどこの国のもの？
1：某Ｒ国　2：某Ａ国　3：伊集院家
13.女の子が着てる水着は、全部で何種類？
1：１６　2：１５　3：１４
14.近所の公園の砂場の近くにある遊具はなに？
1：ブランコ　2：滑り台　3：シーソー
15.観覧車が止まっちゃったとき、私がなんて言ったが覚えてる？
1：「一緒に死んで」　2：「困ったな」　3：「どうしよう」
16.初詣あなたか大凶を引いちゃったとき私が引いたのは、何だった？
1：大吉　2：末吉　3：大凶
17.私の趣味は、次のうちのどれでしよう？
1：読書　2：ナンパ　3：音楽鑑賞
18.デートの時に鞄を持ってる女の子は、全部で何人いるか、わかる？
1：9人　2：詩織だけ　3：８人
19.運動部の全国大会であなたが負けたとき泣いちゃ娘の組み合わせは次のどれ？
1：藤崎詩織、早乙女優美、鏡魅羅　2：伊集院麗、館林見晴、早乙女好雄　3：藤崎詩織、虹野沙希、美樹原愛
20.相合い傘しで帰ったとき、一緒に寄り道したのはどこだったかな？
1：近所の公園　2：ドンブリ島　3：近所の喫茶店
21.不良とケンカするときに使う必殺技のうち、科学部の奥義って何？
1：世界制服ロボ　2：世界征服ロボ　3：戦闘衛星ハッキング
22.文化祭のときの詩の最初のところは、次のうちのどれか、わかる？
1：微かな木洩れ陽のなか　2：きらめく木洩れ陽のなか　3：好きとかキライとか
23.昔、あなたが中央公園の池に落ちそうになったとき助けてくれたのは誰だった？
1：殺人コアラ　2：詩織　3：知らないおじさん
24.私の1年生のときの3サイズは、次のうちのどれかわかる？
1：85- 57- 86　2：83- 56- 84　3：120- 120- 120
25.私が文芸部にいたとき、弁論大会で発表した弁論の題名は、何だったでしょう？
1：高校生活を振り返って　2：世界征服宣言　3：私の存在
26.私と一緒にクリスマスパーティーができなくなったのはいつだった？
1：大学4年生　2：中学3年生　3：小学2年生
27.修学旅行で沖縄に行ったとき、一緒に見に行ったのは、どこ？
1：首里城　2：米軍基地　3：龍宮城
28.私は、仲良くなるとあなたのことをどう呼ぶの？
1：あだ名　2：「名字」に「君」付け　3：愛しいあなた
29.修学旅行で札幌に行ったとき、私が言った「もっと素敵な頃」っていつ？
1：雪かたくさん積もってる頃　2：江戸時代　3：ライラックの花が咲いてる頃
30.不良とケンカするときに使う必殺技のうち、文芸部の奥義って何？
1：メグトン辞書　2：暗黒舞踏　3：メガトン辞書
31.10年前にあなたかくれた、私の宝物は次のどれ？
1：おもちゃの指輪　2：愛　3：詩織の似顔絵
32.二人で一緒に登校したとき、私はあなたに何て言った？
1：今日も一日頑張りましょう。　2：おはよう。早いね、今日は。　3：えっ、もうそんな時間。





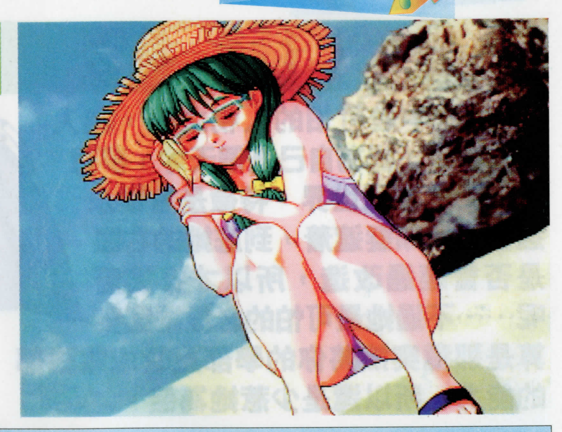




答案：1.:1　2.:3　3.:3　4.:1　5.:1　6.:2　7.:1　8.:2　9.:1　10.:1　11.:1　12.:2　13.:1　14.:2　15.:3　16.:2　17.:3　18.:3
19.:3　20.:1　21.:2　22.:1　23.:3　24.:2　25.:1　26.:3　27.:1　28.:1　29.:3　30.:3　31.:1　32.:2

如月未緒

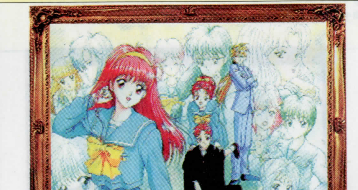
喜歡讀書的文學少女，由於身體虛弱患有貧血，所以不能作劇烈運動，如月是遊戲中唯一戴眼鏡的女孩，不過若是你在遊戲進行途中說過想看她不戴眼鏡的樣子，那麼是會有特殊的ENDING出現的……

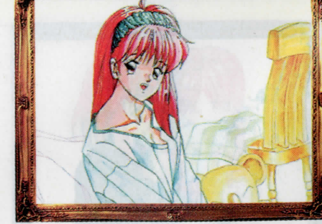


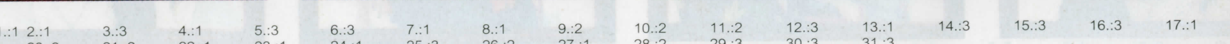
心跳問答大賽問題一覧

1.還記得我第一次在你面前除下眼鏡是在哪裏的嗎？
1：戲院 2：海 3：傳説之樹
2.以下哪一處是我最喜歡的約會地點呢？
1：圖書館 2：遊戲機中心 3：學校的圖書室
3.會被指和我性格不相配是當血型是甚麼型的時候？
1：魚座 2：B型 3：A型
4.在遊樂場內我怕得會暈倒的東西，是以下的哪一個呢？
1：機動遊戲「BIBIRU」 2：穿上公仔衣服的兼職人員 3：鬼屋
5.當被不良少年纏上時，我怎樣了？
1：逃走 2：叫救命 3：暈了
6.當加入演劇部的時候，我所拼命幹的是以下的哪一樣？
1：甚麼也不做，在練習時溜掉了 2：佈景 3：發聲練習
7.你知道我是在何時戴了一副和平常不同的眼鏡嗎？
1：聖誕 2：情人節 3：任何時候
8.你知道我的星座是甚麼座嗎？
1：水瓶座 2：山羊座 3：如月座
9.當和你變得親密時，知道我會怎樣稱呼你嗎？
1：在「名字」加上「君」 2：在「姓」加上「君」 3：大人
10.你知道我們所用過的戲院的名字嗎？
1：沒有去過 2：CINEMA PARADISE 3：CINEMA DREAMS
11.在比賽的分組時，你和我的分組是甚麼號數的？
1：13號 2：15號 3：573號
12.我實際有穿過的東西是哪一件呢？
1：只有聰明人看得見的衣服 2：盛裝 3：浴衣
13.當在文化祭有辯論大會時，我的辯論題目是甚麼呢？
1：貧血與我 2：回顧高校生活 3：我的華麗人生
14.還記得在甲子園的決賽中輸了時我怎樣了嗎？
1：安慰你 2：暈倒了 3：哭了
15.我和你約會時，何時是不會戴帽子的呢？
1：冬天 2：夏天 3：春天
16.以下哪一個是我説不定會在的學會呢？
1：網球部 2：貧血部 3：演劇部
17.還記得當我第一次遇上你時，你掉了在地上的是甚麼嗎？
1：手巾 2：有伊集院簽名的照片 3：學生手冊
18.知道我的興趣嗎？
1：昏迷 2：烹任 3：讀書
19.我有時會結一條和平常不同顏色的絲帶、但那是在哪個季節的呢？
1：微雨季節(春) 2：夏天 3：冬天
20.當我得到你做二人三足的拍檔時，我們是在哪裡練習的呢？
1：校庭 2：中庭 3：教員室
21.知道我的泳衣胸口所結的絲帶是甚麼顏色的嗎？
1：會作7種顏色的變化 2：紅 3：藍
22.文藝部有一種代代相傳的奧義。那種奧義的名稱是甚麼呢？
1：超重字典 2：爆裂音波 3：超重次女
23.海邊有某樣東西對身體不好，但那是甚麼東西呢？
1：直射陽光 2：海風 3：紫外線
24.我的生日是哪月哪日？
1：2月3日 2：2月13日 3：2月30日
25.我家的電話號碼是以下的哪一個呢？
1：○△×-○△×○ 2：△××-○×△× 3：××△-○△○×
26.獲選參加話劇大賽時，所選的劇目是哪一個呢？
1：羅密歐與茱麗葉 2：機會之魔法戰士 3：機會之魔術師
27.還記得那次我要你幫我將書本送到哪裡嗎？
1：圖書館 2：垃圾收集站 3：教員室
28.我的血型是甚麼呢？
1：鍬型 2：A型 3：B型
29.我在生日所收到最開心的禮物是以下的哪一件呢？
1：詩織 2：書簽 3：詩集
30.畢業後，我所選的出路是以下的哪一個呢？
1：二流大學 2：事實上是不能畢業 3：一流大學
31.話劇部之中有一種代代相傳的奧義，那種奧義的名稱是甚麼？
1：惡意相聲 2：無力萬歲 3：無力相聲

1.私があなたの前で始めて眼鏡を外したのは、とこだったか覚えていますか？
1：映画館 2：海 3：伝説の樹
2.次のうちで私が一番好きなデーと場所はどこですか？
1：図書館 2：ゲームセンター 3：学校の図書室
3.私と相性が悪いと判断されてしまうのは血液型が何型のときですか？
1：魚座 2：B型 3：A型
4.遊園地で気絶してしまうほど苦手なものとは、次のうちのどれですか？
1：絶叫マシーン「ビビール」 2：着ぐるみのアルバイト 3：お化け屋敷
5.不良にからまれてしまったとき、私はとうしたでしょう？
1：逃げた 2：助けを呼んだ 3：目を回した
6.演劇部に入りたての頃、私が一生懸命やっていたのは次のうちのどれですか？
1：なにもせす、練習をサホっていた 2：大道具係 3：発声練習
7.いつもと違う眼鏡をかけているのはいつか、わかりますか？
1：クリスマス 2：バレンタイン 3：いつも
8.私の星座は、何座か、知っていますか？
1：水瓶座 2：山羊座 3：如月座
9.あなたと仲良くなったとき、あなたのことをどう呼ぶか、わかりますか？
1：「名前」に「君」付け 2：「名字」に「君」付け 3：上様
10.私達が利用している映画館の名前、わかりますか？
1：行ったことがない 2：CINEMA PARADISE 3：CINEMA DREAMS
11.肝試しのペアて、あなたと私は何番のペアだったでしょうか？
1：13番 2：15番 3：573番
12.私が実際に着ることのあるものは、どれですか？
1：賢い人にしか見えない服 2：晴れ着 3：浴衣
13.文化祭で弁論大会があったとき、私の弁論のタイトルは、何だったでしょう。
1：貧血と私 2：高校生活を振り返って 3：僕の華麗なる人生
14.甲子園の決戦で負けてしまったとき、私がどうしたか、覚えていますか？
1：慰めた 2：気絶した 3：泣いた
15.私があなたとデートするとき、帽子をかぶっていないのは、いつですか？
1：冬 2：夏 3：春
16.私が所属しているかもしれないクラブは次のうちのどれですか？
1：テニス部 2：貧血部 3：演劇部
17.その時あなたが落としたのはなんだったか、覚えていますか？
1：ハンカチ 2：伊集院のサイン入りフロマイド 3：生徒手帳
18.私の趣味をご存知ですか？
1：気絶 2：料理 3：読書
19.普段と違う色のリボンをつけることもあるんですか、それはどの季節ですか？
1：梅雨 2：夏 3：冬
20.二人三脚のバートナーになってもらったとき、練習をしたのはどこでしたか？
1：校庭 2：中庭 3：職員室
21.水着の、胸に付いているリボンは何色かわかりますか？
1：七色に変化する 2：赤 3：青
22.文芸部には代々伝わる奥義かあります。その奥義の名称は、なんですか？
1：メガトン辞書 2：ブラストボイス 3：メガドン次女
23.あるものが体によくないのですけれど、それは、なんだったでしょう。
1：直射日光 2：潮風 3：紫外線
24.私の誕生日は、何月何日ですか？
1：2月3日 2：2月13日 3：2月30日
25.私の家の電話番号は、次のうちのどれですか？
1：○△×－○△×○ 2：△××－○×△× 3：××△－○△○×
26.演劇グランフリに選ばれたときの演目はなんでしたか？
1：ロメオとジュリエッタ 2：オッズの魔法戦士 3：オッズの魔術師
27.あの時、本をどこまで運んでもらったか覚えていますか？
1：図書館 2：ゴミ捨て場 3：職員室
28.私の血液型は、何型ですか？
1：くわがた 2：A型 3：B型
29.私が、誕生日にもらって、一番嬉しいプレゼントは、次のうちのどれですか？
1：詩織 2：しおり 3：詩集
30.卒業後、私が進む進路は、次のうちのどれですか？
1：二流大学 2：実は卒業できなかった 3：一流大学
31.演劇部には代々伝える奥義がありますがその奥義の名称は、何ですか？
1：どつき漫才 2：脱力万歳 3：脱力漫才



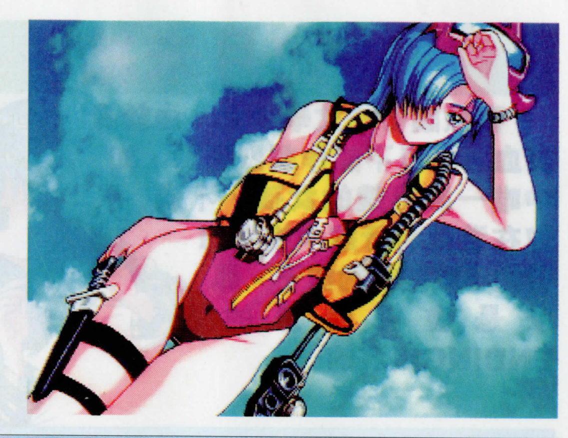



答案：1.:1 2.:1 3.:3 4.:1 5.:3 6.:3 7.:1 8.:1 9.:2 10.:2 11.:2 12.:3 13.:1 14.:3 15.:3 16.:3 17.:1 18.:3
19.:2 20.:2 21.:2 22.:1 23.:1 24.:1 25.:3 26.:2 27.:1 28.:2 29.:3 30.:3 31.:3



紐緒結奈

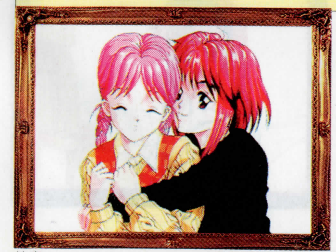
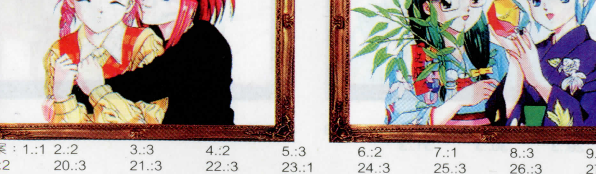
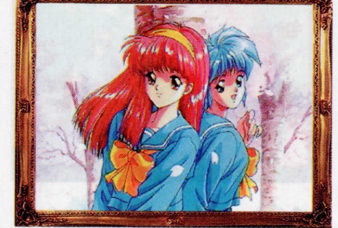
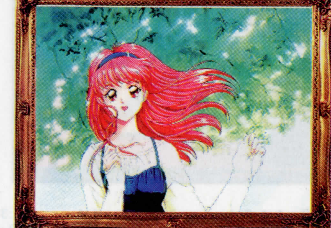
原作中最可怕的人物之一，為人非常自我，認為自己是個天才，夢想有一天能征服世界，特徵是右眼永遠被一撮頭髮遮着，到底她的右眼是否曾經過改造，所以才要遮着呢……不過她最可怕的必殺技還要算是那種突然將你的學部更改成電腦部的能力，所以還是少惹她為佳。



心跳問答大賽問題一覽

1.請答出你在入浴場面可偷看的女學生總共有多少人。
1：8人　2：5人　3：還未看過
2.在遊樂場舉行的英雄SHOW是何時舉行的？
1：暑假　2：每月第一個星期日　3：10月14日
3.我是在研究甚麼的時候因為怎也想不出好主意而煩惱的呢？
1：波動引擎　2：究極洗腦裝置　3：究極破壞裝置
4.請答出光輝高校畢業後我的進路。
1：家務助理　2：一流企業　3：一流大學
5.我的興趣是甚麼呢？
1：電腦遊戲　2：音樂鑑賞　3：實驗和研究
6.當感到你的忠誠時的稱呼方法是？
1：僕人1號　2：在「名字」加上「君」　3：在「名字」加上「先生」
7.在你所製作的占卜程式中，會被指和我性格相配的血型是？
1：O型　2：諸位　3：A型
8.請舉出我有有所屬可能的學部。
1：文藝部　2：世界制服部　3：電腦部
9.當吃了我的情人節朱古力時會出現的自覺症狀是？
1：變成可以變身　2：手腳麻木　3：發燒・噁心
10.加入了電腦部後，會有可以修練到的奧義。那奧義的名稱是？
1：SIDER HANG　2：CYBERTARON　3：CYBERFANG
11.請答出可將我的天份完全發揮出來的運動類型名字。
1：保齡　2：相撲　3：彈珠
12.在動物園向我挑戰的生物兵器，一般被稱為甚麼呢？
1：紐緒結奈　2：袋鼠　3：殺人樹熊
13.打倒在北海道遇上的殺人棕熊的是誰？
1：次郎丸　2：紐緒結奈　3：正義之权樹
14.請答出以下哪一個是約我去約會時最適合的地方。
1：太空館　2：遊樂場　3：溜冰場
15.加入科學部後會有一種可以開發的藥品。那種藥品的名字是？
1：感冒藥　2：不醫感冒藥　3：好雄之秘藥
16.請答出和你見面時會帶着皮包的女學生共有多少人。
1：全部　2：8人　3：3人
17.商店街的電子零件店是在何時進行大減價的？
1：12月　2：3月　3：13月
18.我的生日是哪月哪日？你不要說不知道啊。
1：7月13日　2：7月7日　3：不知道
19.以下哪一種是最適合用來做我誕生記念日的貢品的？
1：白衣　2：次世代電腦理論之書　3：旗袍
20.請答出用來製栽不良少年們所用的符號是甚麼？
1：樂器　2：六芒星　3：五芒星
21.修學旅行時我要是等過我呢。請答出等了多久。
1：5分7秒08　2：10分32秒15　3：10分32秒05
22.我的血型是甚麼型？
1：鍬型　2：B型　3：A型
23.在北海道遇上的殺人棕熊的必殺技是？
1：三文魚回力刀　2：碎擊爪　3：踩球
24.請答出在緣日被你約出來的女學生一共有多少人會穿著浴衣。
1：5人　2：14人　3：7人
25.我的電話號碼是以下的哪一個？
1：△××-○×△×　2：△△×-○××△　3：△△△-○○×○
26.試講出「ICE」是甚麼的略語
1：INCIRUIT EKUZUCUTER　2：ICECREAM　3：INCIRCUIT EMULATOR
27.請答出和你見面時會戴帽的女學生一共有多少人？
1：12人　2：只有紐緒　3：7人
28.加入電腦部會擁有一個選擇特殊出路的權利。那出路是？
1：到超一流大學升學　2：成為紐緒大人的僕人　3：到遊戲製造商就職
29.以下哪一個是真，世界征服機械人的攻擊中所有的？
1：服從鋼鑽飛拳　2：獨裁飛彈　3：心跳雷射砲
30.我是在哪裡受到扮成宇宙人的身份不明人仕挑戰的呢？
1：北海道　2：附近的公園　3：光輝高中
31.學生們一般所用的校門，是向著東南西北哪一個方向的？
1：東　2：南　3：白、發、中
32.請答出我侵佔A國衛星來攻擊的是以下的哪一樣？
1：殺人樹熊　2：首相官邸　3：伊集院家私人軍隊

1.あなたか入浴シーンをのぞくことのできる女生徒は合計何人か答えなさい。
1：8人　2：5人　3：まだ見たことがない
2.遊園地で催されるヒーローショーの開催日は、いつ？
1：夏休み　2：毎月第一日曜　3：10月14日
3.私が、どうしてもアイデアが浮かはすに悩んでいたのは何を研究していたとき？
1：波動エンジン　2：究極洗脳装置　3：究極破壊兵器
4.きらめき高校卒業後の私の当座の進路について答えなさい。
1：家事手伝い　2：一流企業　3：一流大学
5.私の趣味はなんなの？
1：コンピューターゲーム　2：音楽鑑賞　3：実験と研究
6.あなたの忠誠を感じたときの呼びかたは？
1：下僕1号　2：「名前」に「君」付け　3：「名前」に「さん」付け
7.あなたの作った占いのプログラムで、私と相性がいいと判断される血液型は？
1：O型　2：かたがた　3：A型
8.私の所属している可能性のあるクラブをあげなさい。
1：文芸部　2：世界制服部　3：電脳部
9.私のバレンタインディーのチョコレートを食べたときに出る自覚症状とは？
1：変身できるようになる　2：手足がしびれる　3：発熱・吐き気
10.電脳部に所属していると、修得できる奥義があるわね。その奥義の名称は？
1：サイダーハング　2：サイバータロン　3：サイバーファング
11.私がその天才ぶりを遺憾なく発揮して見せたスポーツの種目名を答えなさい。
1：ポーリング　2：相撲　3：ビー玉
12.動物園で私に挑戦してきた生物兵器は、一般は何と呼ばれているの？
1：紐緒結奈　2：カンガルー　3：殺人コアラ
13.北海道で遭遇した、キラーヒグマを倒したのは誰？
1：次郎丸　2：紐緒結奈　3：正義のマタギ
14.次のうちで、私をデートに誘うのならどこが最適か、答えなさい。
1：ブラネタリウム　2：遊園地　3：スキー場
15.科学部に所属してると開発できる薬品があるわね。その薬品名は？
1：カゼナオール　2：カゼナオース　3：好雄の秘薬
16.あなたと会うときに鞄を持っている女生徒は合計何人になるか答えなさい。
1：全員　2：8人　3：3人
17.ショッピンク街ジャンク屋が、安売りをしてるのは、いつ？
1：12月　2：3月　3：13月
18.私の誕生日は、何月何日？まさか、知らないとは言わせないわよ。
1：7月13日　2：7月7日　3：知らない
19.私の誕生記念日への貢ぎ物としてもっとも適しているのは次のうちどれ？
1：白衣　2：次世代コンピュータ理論の本　3：チャイナドレス
20.不良達に制裁を加えるときに用いたシンボルはなにか答えなさい。
1：楽器　2：ヘキサグラム　3：ベンタグラム
21.修学旅行の時、あなたを待たせたわね。どの位待ったか、答えなさい。
1：5分7秒08　2：10分32秒15　3：10分32秒05
22.私の血液型は何型？
1：くわがた！　2：B型　3：A型
23.北海道で遭遇する、キラーヒグマの必殺技は？
1：サーモンブーメラン　2：クラッシュクロー　3：玉乗り
24.縁日に誘われたとき、浴衣を着てくる女生徒は、合計何人か、答えなさい。
1：5人　2：14人　3：7人
25.私の電話番号は、次のどれ？
1：△△×－○×△×　2：△△×－○××△　3：△△△－○○×○
26.「アイス」って何の略語か、言ってみなさい。
1：インサーキットイクズィキュータ　2：アイスクリーム　3：インサーキットエミュレータ
27.あなたと会うときに帽子をかぶっている女生徒は合計何人になるか答えなさい。
1：12人　2：紐緒さんだけ　3：7人
28.電脳部に所属していると特殊な進路を選択する権利を持てるわ。その進路は？
1：超一流大学進学　2：紐緒様の下僕　3：ゲーム会社就職
29.「真‐世界征服ロボ」の攻撃に含まれているのは、次のうちのどれ？
1：服従ドリルバンチ　2：独裁ミサイル　3：ときめきレーサー砲
30.私が、宇宙人を装った何者かの挑戦を受けたのはどこ？
1：北海道　2：近所の公園　3：きらめき高校
31.生徒が通常使用する校門は、東南西北どちらに向いているの？
1：東　2：南　3：白‐発‐中
32.私が某A国の衛星をハッキングして攻撃したのは、次のどれか答えなさい。
1：殺人コアラ　2：首相官邸　3：伊集院家私設軍隊

答案：1.:1　2.:2　3.:3　4.:2　5.:3　6.:2　7.:1　8.:3　9.:2　10.:3　11.:1　12.:3　13.:3　14.:1　15.:1　16.:2　17.:1　18.:2
19.:2　20.:3　21.:3　22.:3　23.:1　24.:3　25.:3　26.:3　27.:3　28.:3　29.:1　30.:1　31.:2　32.:1

片桐彩子

一位喜歡美術的女孩子(單看那「壯觀」的髮型已經可以想像到？)，而且喜歡的畫家亦比一般人來得特別，或許是因為打算畢業後到海外留學的關係，日常會話中總要加一兩句英文才安樂；由於小時候曾有遇溺的經驗，所以是不敢游水的。



心跳問答大賽問題一覽

1.作為禮物所送的東西中，我最喜歡的是以下的哪一件？

1：GAGE畫集輸入版　2：貝雷帽　3：水中眼鏡

2.你在吹奏樂部努力下而取得優勝的會演的名字是？

1：全國高中吹奏樂會演　2：國際吹奏樂會演　3：全國高中棒球選手權

3.在修學旅行迷路時，有人告訴我們回程的路，你還記得嗎？

1：直行之後向右轉　2：向右轉之後直行　3：在原地行10步

4.知道我是在何時戴帽子的嗎？

1：夏　2：溜冰場　3：春

5.我當裸體模特兒的收費是多少？

1：5萬日圓　2：免費　3：5千日圓

6.當你在運動部的全國大會中輸了時，我說過甚麼？

1：甚麼也沒有說，大聲地哭　2：NEVER MIND　3：UNLUCKY

7.知道我的血型是甚麼嗎？

1：O型　2：鍬形　3：B型

8.去沖繩作修學旅行時來襲的「毒蛇王」的必殺技是甚麼？

1：ASTRAL FANG　2：脫皮　3：TAIL PUNCH

9.你答得出我在卡拉OK向你所披露的歌的名字嗎？

1：戀愛恰如其分　2：我的拳是100萬拳　3：心跳

10.打倒「毒蛇王」的「正義之貓鼬」的必殺技是甚麼？

1：貓鼬斬鐵劍　2：貓鼬亂舞　3：貓鼬亂打

11.有星座這東西的嗎？知道我是甚麼座的嗎？

1：獅子座　2：天秤座　3：銀座

12.和不良少年戰鬥時會有奧義可以使用的奧義嘛？那麼，美術部所用的是甚麼？

1：色素分解　2：亂打　3：祝福之畫

13.在美術部努力下在展覽中取得大獎的畫，它的名字你不會忘記的吧？

1：鼻與貴婦人　2：花與片桐彩子　3：花與貴婦人

14.我的電話號碼是以下的哪一個？

1：○×△-△×○○ 2：△×○-×○×○　3：△×○-×△△××

15.記得我的生日是哪月哪日嗎？

1：9月30日　2：9月29日　3：9月31日

16.我有一個畫家是特別喜歡的，他的名字是？

1：KOBO　2：片桐彩子　3：GAGE

17.我偷懶不上的課是甚麼課？

1：體育　2：美術　3：數學

18.我也有一種無論怎也克服不了的東西，你認為哪是甚麼？

1：蜘蛛　2：水　3：蜥蜴

19.這個希望你去查一查呢。美術館會舉行的特別展覽會有多少種？

1：2種　2：3種　3：不知道

20.在夏季合宿時，可偷看到浴室場面的女孩子全部共有多少人？

1：8人　2：片桐彩子　3：5人

21.還記得我為何會在太空館內睡著了嗎？

1：電池用完了　2：太悶了　3：之前那一晚開通宵

22.在文化祭的占卜中，會和我性格相配的血型你甚麼型？

1：BOBCUT　2：B型　3：AB型

23.當和你變得親密後，知道我會怎樣叫你嗎？

1：在「名字」加上「君」　2：DARLING　3：外號

24.緣日時我的服裝是？

1：浴衣　2：夏天的便服　3：甚麼也不穿

25.你會到海外留學的傳聞中，說你是會到哪裡去的？

1：復活節島　2：巴黎　3：維也納

26.我在吹奏樂比所負責的樂器是甚要合

1：尺八(日本的傳統直笛)　2：單簧管　3：長笛

27.我是在甚麼部的？

1：美術部　2：水泳部　3：管弘樂部

28.和不良少年戰鬥時是有可使用的奧義嗎？吹奏樂部叫甚麼呢？

1：吹笛　2：亂吹　3：狸貓之肚鼓

29.我喜歡的約會地點是以下的哪一個？

1：滑雪場　2：圖書館　3：卡拉OK

30.在文化祭的發表中，會演奏由我作曲的曲子是第幾年的時候？

1：第4年2：第1年　3：第2年

31.我在畢業後會到海外留學，但你又知否我的目的地呢？

1：南極　2：巴黎　3：維也納

32.好了！我的興趣是甚麼？

1：繪畫　2：寫詩　3：搔背

33.被不良少年纏上時我所用的必殺技名字，是以下的哪一個呢？

1：亂打　2：色素分解　3：Ayako Brilliant Crush

1.プレゼントしてくれたもののなかて、私か一番喜んたのは、次のうちのどれ？

1：ガーギー画集輸入版　2：ベレー帽　3：水中眼鏡

2.あなたが吹奏楽部で頑張って、優勝しちゃったコンクールの名前は？

1：全国高校吹奏楽コンクール　2：国際吹奏楽コンクール　3：全国高校野球選手権

3.修学旅行で道に迷ったとき、道順をなんて教えてもらったか、覚えてる？

1：直進して右に曲がる　2：右に曲がって直進　3：その場で10歩足踏み

4.私が帽子をかぶってるのは、いつかわかる？

1：夏　2：スキー場　3：春

5.私のヌードモテル料、ｈｏｗｍｕｃｈ？

1：5万円　2：ただ　3：5千円

6.運動部の全国大会で、負けちゃったあなたに私はなんて声をかけた？

1：声もかけられす、大泣き　2：ネバーマインド　3：アンラッキー

7.私の血液型、なんだかわかる？

1：O型　2：くわがた　3：Ｂ型

8.沖縄へ修学旅行に行ったとき襲うってきた「ハフ- ロード」の必殺技って、何？

1：アストラルファング　2：脱皮　3：テールバンチ

9.私がカラオケであなたにご披露した曲のタイトル、答えられる？

1：恋はほどほどに　2：俺のパンチは１００万パンチ　3：ときめき

10.「ハフ- ロード」を倒した「正義のマングース」の必殺技って何？

1：マングース斬鉄剣　2：マングース乱舞　3：マングースボコボコ乱れうち

11.星座ってあるでしょう？私が何座か、知ってる？

1：獅子座　2：天秤座　3：銀座

12.不良と戦うときに使う奥義あるわよね？あれ、美術部のはなんていうんだっけ？

1：色素分解　2：ボコボコ乱れうち　3：祝福の絵

13.美術部で頑張って目展で大賞をとった絵、あのタイトルまさか忘れてないわよね？

1：鼻と貴婦人　2：花と片桐彩子　3：花と貴婦人

14.私のテレフォンナンバーは、次のうちのどれ？

1：○×△－△×○○　2：△×○－×○×○　3：△×○－△△××

15.私の誕生日、何月何日か覚えてる？

1：9月30日　2：9月29日　3：9月31日

16.私ね、特に好きなアーティストがいるのよ。さて、その名前は？

1：コッボ　2：片桐彩子　3：ガーギー

17.私がサボった授業って、何の授業だった？

1：体育　2：美術　3：数学

18.私もどうしてもタメなものってあるのよ。それってなんだと思う？

1：クモ　2：水　3：とかげ

19.これはチェックしておいて欲しいわね。美術館が開催する特別展覧会は何種類？

1：2種類　2：3種類　3：知らない

20.夏合宿の時、お風呂シーンをのぞける女の子は、全部で何人？

1：8人　2：片桐彩子　3：5人

21.バラネタリウムで私が居眠りしちゃったのは、どうしてだったか覚えてる？

1：電池が切れた　2：退屈だった　3：前の晩、徹夜した

22.文化祭の占うで、私と相性がいいことになる血液型って、何型？

1：ボブカット　2：Ｂ型　3：ＡＢ型

23.あなたと仲良くなったら、私はあなたのことをどう呼ぶか、わかるわよね？

1：「名前」に「君」付け　2：ダーリン　3：あだ名

24.縁日のときの私の服装は？

1：浴衣　2：夏の私服　3：何も着てない

25.あなたが海外留学するっていう噂、どこへ行くって言う噂だった？

1：イースター島　2：パリ　3：ウィーン

26.私が吹奏楽部で担当している楽器はなに？

1：尺八　2：カラリネット　3：フルート

27.私は何部にいるの？

1：美術部　2：水泳部　3：管弦楽部

28.不良と戦うときに使う奥義あるわよね？

1：ハーメルンの笛吹き　2：ハーメルンのホラ吹き　3：狸の腹鼓

29.私が喜ぶデーとスボットは、次のうちのどれ？

1：スキー場　2：図書館　3：カラオケ屋

30.文化祭の発表で、私の作曲した曲を演奏するのは何年目のとき？

1：4年目　2：1年目　3：2年目

31.私、卒業したら海外留学するんだけど、その行き先、ちゃんとわかってる？

1：南極　2：パリ　3：ウィーン

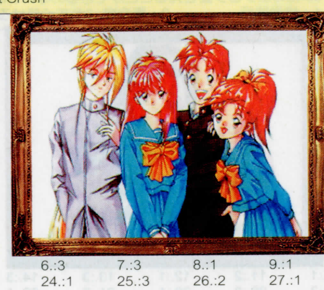
32.スバリ！私の趣味は、何？

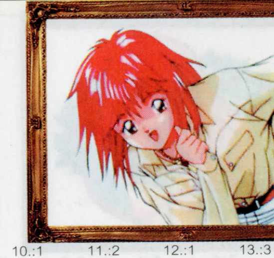
1：絵をかくこと　2：詩をかくこと　3：背中をかくこと

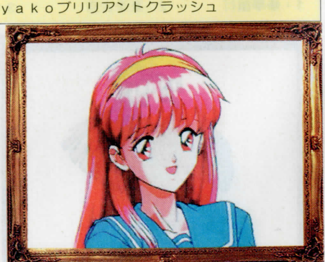
33.不良にからまれたとき私が使った必殺技の名前は、次のうちどれ？

1：ボコボコ乱れ撃ち　2：色素分解　3：Ａｙａｋｏブリリアントクラッシュ









答案：1.:1　2.:2　3.:2　4.:1　5.:1　6.:3　7.:3　8.:1　9.:1　10.:1　11.:2　12.:1　13.:3　14.:2　15.:1　16.:3　17.:1　18.:2
19.:2　20.:1　21.:3　22.:3　23.:3　24.:1　25.:3　26.:2　27.:1　28.:2　29.:3　30.:3　31.:2　32.:1　33.:1

虹野沙希

喜歡努力的男孩子，所以便當了運動部經理人的女孩子，本身對運動並不擅長，但卻是一名烹任高手，經常會在和男孩子約會時準備飯盒，有時亦會多帶飯盒和你一起在學校吃……那種親切隨和的性格，相信會是不少男孩子心目中的理想對像。



心跳問答大賽問題一覽

1.我因為一時滑了手而掉向你的是甚麼呢？
1：生果 2：聖誕樹 3：叉
2.知道我的電話號碼是甚麼嗎？
1：△×○-△△×× 2：△×○-×○×○ 3：○×△-×○△○
3.你知道我的浴衣的帶的顏色嗎…？
1：紅色 2：天空藍 3：彩虹之色
4.在文化祭中，我結果會發怒的是當你在哪個學部出展時？
1：美術部 2：棒球部 3：科學部
5.當約我去約會時，知道我最喜歡的是甚麼地方嗎？
1：棒球觀戰 2：同人誌即賣會 3：水族館
6.還記得當你看我所求的籤時，你是說甚麼來引開我的注意的？
1：「呃、飛機。」 2：「呃、UFO。」 3：「呃、樹熊。」
7.當你在運動部的全國大會決賽中輸了時，我怎樣了呢？
1：很熱血 2：哭了 3：安慰你
8.我只有一種東西是擅長的，你知道是甚麼嗎？
1：烹任 2：眨眼 3：運動
9.棒球部的目標是甲子園呢。那麼，足球部的目標是？
1：溫布萊運動場 2：國立競技場 3：夏季合宿的女子浴室
10.知道我的星座是甚麼座嗎？
1：山羊座 2：教唆 3：處女座
11.知道進行棒球和摔角比賽的體育館是在甚麼月份休息的嗎？
1：9月和11月 2：12月和2月 3：年中無休、24小時營業
12.還記得當我做多了飯盒時是在哪裡吃的嗎？
1：中庭 2：校庭 3：教員室
13.當變得親密後，我會改為怎樣稱呼你的？
1：爸爸 2：外號 3：在「名字」加上「君」
14.我們在商店街遇上的迷途小孩，是誰來接走他的？
1：伊集院麗 2：爸爸 3：媽媽
15.棒球部有一種相傳的奧義，你知道那奧義的名字嗎？
1：超球千裂彈 2：場內亂鬥 3：超球百裂彈
16.我在生日收到的禮物中，最開心的是甚麼？
1：HANDCREAM 2：虹野的1/8手辦模型 3：烹任之大師錄影帶
17.還記得我在泳池遇溺時，你正在幹甚麼呢？
1：準備回程 2：一起游泳中 3：正在休息
18.當被不良少年纏上時，我怎樣了？
1：替你加油 2：逃走 3：叫救命
19.你知道我在光輝高校畢業後的出路嗎？
1：做了你的太太 2：大學 3：專科學校
20.還記得一起去看棒球時，1號擊球手的結果怎樣嗎？
1：擊中 2：三振 3：連中三元
21.記得我的生日嗎？
1：2月30日 2：1月13日 3：1月16日
22.在合宿的時候，可偷看到洗澡的女孩子一共有多少人呢...？
1：5人 2：只有虹野一個 3：8人
23.我的帽檐由你看起來是向著哪一邊的呢？
1：上 2：左 3：右
24.對著水族館入口右邊的告示板是甚麼形狀的呢？
1：海豚 2：萬棒 3：虹野沙希
25.棒球部要去甲子園的話，必須在練習比賽中勝多少次才可？
1：8次 2：0次 3：10次
26.你知道我何時會在約會的時候帶著皮包嗎？
1：學部活動時 2：秋天 3：夏天
27.當帶著飯盒去光輝中央公園時，我是在何時起床的？
1：5時 2：6時 3：其實是通宵
28.知道我的血型是甚麼型嗎？
1：鍬型 2：O型 3：A型
29.還記得我是說甚麼來引你加入學部的嗎？
1：你有的是財力 2：你有的是根性 3：你有的是才能
30.我當了經理人的學部是哪一個呢？
1：棒球部 2：網球部 3：文藝部
31.當占卜和我的性格相配度時，會出現好結果的血型是甚麼型呢？
1：不知道 2：O型 3：A型
32.足球部有一種相傳的奧義，你知道那奧義的名字嗎？
1：紅牌亂舞 2：黃牌亂舞 3：HOOLIGAN STUNBEAT
33.知道可以看到我穿圍裙是何時嗎？
1：修學旅行 2：夏季合宿 3：現在馬上給我看

1.私が手を滑らせて、あなたに投げちゃったのは、なんだったかな？
1：果物 2：クリスマスツリー 3：フォーク
2.私の電話番号なんて、わかるかな？
1：△×○－△△×× 2：△×○－×○×○ 3：○×△－×○△○
3.私の浴衣の帯の色、わかるかな…？
1：赤色 2：水色 3：虹の色
4.文化祭で、私がつい怒っちゃったのは、あなたがとのクラブで出展している時？
1：美術部 2：野球部 3：科学部
5.デートに誘ってもらうとき、私が一番好きなのって、どこかわかるかな？
1：野球観戦 2：同人誌即売会 3：水族館
6.私のおみくじを見るとき、なんて言って私の気をそらしたか、覚えてるかな？
1：「あっ、飛行機。」 2「あっ、ユーフォー。」 3：「あっ、コアラ。」
7.あなたが運動部の全国大会決戦で負けたとき、私はどうしたかな？
1：熱血した 2：泣いた 3：慰めた
8.私、一つだけ得意なことがあるの。何かわかる？
1：料理 2：ウィンク 3：運動
9.野球部か目指すのは甲子園よね。それじゃ、サッカー部か目指すのは？
1：ウエンブリー スタジアム 2：国立競技場 3：夏合宿の女風呂
10.私の星座って、何座かわかる？
1：山羊座 2：きょうさ 3：乙女座
11.野球やプロレスをやってるスタジアムがお休みになるのは、何月かわかる？
1：9月と11月 2：12月と2月 3：年中無休、24時間営業
12.私かお弁当作りすぎちゃったとき、どこで食べたか、覚えてるかな？
1：中庭 2：校庭 3：職員室
13.仲良くなってきたら、私はあなたのことをどう呼ぶようになるかな？
1：お父さん 2：あだ名 3：「名前」に「君」付け
14.ショッピンク街で迷子を迎えに来てくれたのは、誰だったかな？
1：伊集院レイ 2：お父さん 3：お母さん
15.野球部に伝わる奥義、あるよね。その奥義の名前、わかるかな？
1：超球千裂弾 2：場内乱闘 3：超球百裂弾
16.私が誕生日にプレゼントしてもらって一番よろこんたのは、何かな？
1：ハンドクリーム 2：虹のさん1／8フィギュア 3：お料理の達人ビデオ
17.私かプールで溺れかけちゃったとき、あなたは何をしてたか、覚えてるかな？
1：帰り支度 2：一緒に泳いでいた 3：休んでいた
18.不良にからまれたとき、私はどうしてた？
1：励ました 2：逃げた 3：助けを呼んだ
19.きらめき高校を卒業した後の私の進路、知ってるがな？
1：あなたのお嫁さん 2：大学 3：専門学校
20.野球を見に行ったとき、一番ハッターはどんな結果だったか、覚えてるかな？
1：ヒット 2：三振 3：ハットトリック
21.私の誕生日、覚えてくれでるかな？
1：2月30日 2：1月13日 3：1月16日
22.合宿のときに、お風呂をのぞける女の子は、全部で何人いたかな…？
1：5人 2：虹野さんしかいなかったなぁ。 3：8人
23.私の帽子のつばはあなたから見てどっち向きになってるかな？
1：上 2：左 3：右
24.水族館の入り口の向かって右の看板ってなんの形をしてたかな？
1：イルカ 2：まんぼう 3：虹野沙希
25.野球部で甲子園に行くためには、練習試合で何回勝たなくちゃいけない？
1：8回 2：0回 3：10回
26.デートのとき、私が鞄を持ってるのっていつかわかるかな？
1：部活のとき 2：秋 3：夏
27.お弁当を持って、きらめき中央公園に行ったとき、私は何時に起きた？
1：5時 2：6時 3：実は徹夜
28.私の血液型って、何型かわかる？
1：くわがた 2：O型 3：A型
29.私はなんて言ってあなたをクラブに誘ったか、覚えてるかな？
1：あなたには財力があるわ！ 2：あなたには根性があるわ！ 3：あなたには才能があるわ！
30.私がマネージャーをやってるクラブは、どれかな？
1：野球部 2：テニス部 3文芸部
31.私との相性を占ってもらうとき、いい結果が出る血液型って何型だったかな？
1：しらない 2：O型 3：A型
32.サッカー部に伝わる奥義、あるよね。その奥義の名前、わかるかな？
1：レッドカード乱舞 2：イエローカード乱舞 3：フーリガンスタンピート
33.私のエプロン姿を見ることができるのはいつなのかわかるかな？
1：修学旅行 2：夏合宿 3今すぐ見せろ



答案：1.:1 2.:1 3.:2 4.:3 5.:1 6.:2 7.:2 8.:1 9.:2 10.:1 11.:2 12.:1 13.:3 14.:3 15.:3 16.:3 17.:3 18.:1 19.:3 20.:1 21.:2 22.:3 23.:2 24.:2 25.:1 26.:3 27.:1 28.:3 29.:2 30.:1 31.:2 32.:1 33.:2



古式由加利

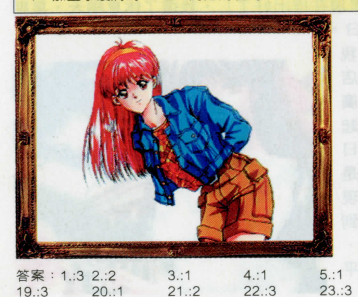
一位生長在富有家庭的大小姐，特徵是那慢得令你想死的說話節奏，而且可能是因為小時少外出，對事物的思考方法和其他人有點脫節的感覺，除了織毛衣外，各種運動之中就只有網球是比較擅長的。

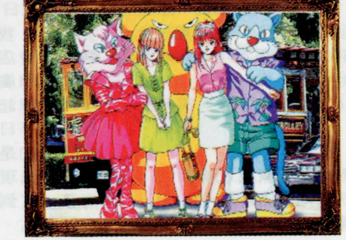


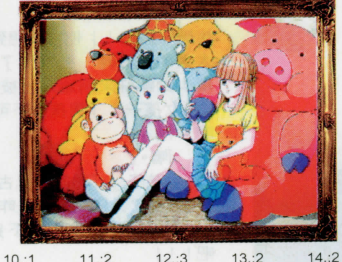
心跳問答大賽問題一覽

1.服被水弄濕了是在哪裏時的事呢？
1：泳池 2：太空館 3：水族館
2.滑雪的時候，我從甚麼東西之上掉了下來呢？
1：雪橇 2：升降吊梯 3：動力雪橇
3.戴帽子戴得最多的是誰呢？
1：古式由加莉 2：樹熊 3：如月未緒
4.我的血型是甚麼型呢？
1：B型 2：A型 3：鍬型
5.我用來放置編織物帶著上街的皮包是甚麼顏色的呢？
1：白色 2：茶色 3：不知道
6.知道在正月時大約有多少人會穿盛裝的嗎？
1：4人 2：2人 3：沒有任何人
7.知道我在文化祭玩遊戲機的時候玩到多遠呢？
1：爆機了 2：第1版 3：第2版
8.我所加入了的學部是甚麼部呢？
1：棒球部 2：無所屬學部 3：網球部
9.你知道在占星學中，我的星座會是甚麼座嗎？
1：樹熊座 2：雙子座 3：巨蟹座
10.修學旅行中遇上的鹿先生，當時他的必殺技是甚麼名字的呢？
1：STUNBEAT 2：瘋狂頭撞 3：「爸爸！」
11.在網球部的全國大會會對戰的是哪間高校呢？
1：超明釧高校 2：機亞高校 3：光輝高校
12.據說你會到海外旅行，那是說你會到哪裏去的？
1：紐約 2：南極 3：倫敦
13.我試過一邊織東西一邊和你說話，但那是在甚麼地方時的事呢？
1：戲院 2：光輝中央公園 3：滑雪場
14.我爸爸將你比喻成某樣東西，那是甚麼呢？
1：殺人樹熊 2：食蟲植物 3：食肉動物
15.伊集院的聖誕舞會中，給我看的是甚麼東西呢？
1：伊集院麗 2：聖誕樹 3：聖誕老人
16.修學旅行遇上大鹿時，替我們唸咒擊退大鹿的僧人先生所唸的是甚麼唸文呢？
1：現世忘卻之咒文 2：平家物語 3：大鹿退卻之咒文
17.我會帶著皮包上街的是在哪個季節呢？
1：夏天 2：學部活動時 3：春
18.你知道我的興趣是甚麼嗎？
1：午睡 2：編織 3：插花
19.我所說的家傳寶物是以下的哪一個呢？
1：搖滾CD 2：編織套裝 3：植輪(陶俑)
20.當變得親密後，我會怎樣稱呼你的呢？
1：在「名字」加上「君」 2：外號 3：在「姓」加上「君」
21.以下哪一樣是我有點精通的？
1：短歌(一種傳統的日本歌體裁) 2：俳句 3：空手道
22.在文化祭中，爸爸感動得流淚的是在參觀甚麼部的時候？
1：足球部 2：話劇部 3：吹奏樂部
23.我家的電話號碼是以下的哪一個呢？
1：○○○-△△×○ 2：○△○-×△○△ 3：○○○-×△△×
24.會得出和我性格相配的，是你的血型是甚麼的時候？
1：AB型 2：O型 3：大型
25.在文化祭時，和我一起來參觀的是哪一位呢？
1：爸爸 2：早乙女好雄 3：伊集院麗
26.修學旅行的目的地中，我所去的是哪裏呢？
1：北海道 2：沖繩 3：日光
27.當你約我去約會時，我會覺得很開心的會是哪裏？
1：演唱會會場 2：遊戲機中心 3：光輝中央公園
28.除了男浴室、女浴室外，你知道另一個可以偷看的是怎樣的浴室嗎？
1：伊集院浴室 2：只能看男浴室 3：露天浴室
29.以下哪一件是我沒有穿過的呢？
1：緣日之浴衣 2：盛裝 3：製服
30.我的生日是何時呢？
1：6月31日 2：6月13日 3：6月22日
31.我在體育堂中受傷了的是在哪種活動時？
1：網球 2：排球 3：熱身運動
32.我的泳裝和其他人最大的不同之處是哪裏呢？
1：加上了護肩的 2：約隱約現的 3：戴上了帽子

1.服がビシャ濡れになってしまったのはどこに行ったときでしゅうか？
1：プール 2：ブラネタリウム 3：水族館
2.スキーに行ったどき、私は何に乗って降りようとじましたが？
1：そり 2：下りのリフト 3：スノーモービル
3.一番帽子をかぶっていることか多いのは誰でしょうか？
1：古式ゆかり 2：コアラ 3：如月未緒
4.私の血液型は、何型でしょうか？
1：B型 2：A型 3：くわがた
5.私か編み物を入れて持ち運んでいる鞄は何色だったでしょうか？
1：白色 2：茶色 3：しらない
6.お正月に晴れ着を着る方は、どの位らっしゃるか、知っていますか？
1：4人 2：2人 3：誰もいない
7.文化祭でゲームをやらせていただいた時どこまで進んだか、わかりますか？
1：クリアーした 2：1面 3：2面
8.私が入っているクラブは、何部だってでしょうか？
1：野球部 2：無所属 3：テニス部
9.星占いでは、私の星座は何座になるのかご存知ですか？
1：コアラ座 2：双子座 3：蟹座
10.あの時の鹿さんの必殺技は、なんという名前だったでしょう？
1：スタンピート 2：暴れんぼう頭突き 3：「お父様ぁ！」
11.テニス部の全国大会で、対戦をすることがあるのは、どの高校でしょうか？
1：超明釧高校 2：机亜高校 3：きらめき高校
12.あなたか海外旅行をするという話、あれは、どこへ行くという話でした？
1：ニューヨーク 2：南極 3：ロンドン
13.編み物をしながらお話したことがありましたけれどあれはどこでしたか？
1：映画館 2：きらめき中央公園 3：スキー場
14.お父様は殿方をあるものに例えています、それは、なんでしたでしょうか？
1：殺人コアラ 2：食虫植物 3：肉食動物
15.伊集院さんのクリスマスパーティーで私が見とれていたのは何だったでしょう？
1：伊集院レイ 2：クリスマスツリー 3：サンタクロース
16.そのお坊さんが唱えた呪文は、なんという呪文だったでしょうか。
1：現世忘却の呪文 2：平家物語 3：大鹿忘却の呪文
17.私が鞄を肩から提げておりますのは、どの季節でしょうか？
1：夏 2：部活のとき 3：春
18.私の趣味はなにか、ご存じでしょうか？
1：昼寝 2：編み物 3：生け花
19.私が、家宝にいたします、と言ったのは次のうちのどれでしょうか？
1：ロックのＣＤ 2：編み物セット 3：はにわ
20.親しくなると、私は、あなたのことをどのようにお呼びしているでしょう？
1：「名前」に「さん」付け 2：あだ名 3：「名字」に「さん」付け
21.私が少々たしなんでおりますのは、次のうちどれでしょう？
1：短歌 2：俳句 3：空手
22.文化祭でお父様が涙くんでしまったのは何部を見学したときだったでしょうか？
1：サッカー部 2：演劇部 3：吹奏楽部
23.私の家の電話番号は、次のうちのどれでしょうか？
1：○○○－△△×○ 2：○△○－×△○△ 3：○○○－×△△×
24.私と相性がよいという結果になるのは、あなたの血液型が何型のときでしょう？
1：ＡＢ型 2：O型 3：大型
25.文化祭のとき、私と一緒に見学してくださるのは、どなたでしょう？
1：お父様 2：早乙女好雄 3：伊集院レイ
26.修学旅行の行き先のうち、私が行ったことがあったのは、どこだったでしょう？
1：北海道 2：沖縄 3：日光
27.デートに誘っていただくとき、私が大変嬉しき思うのは、どこでしょう？
1：コンサート会場 2：ゲームセンター 3：きらめき中央公園
28.男湯、女湯のほかにもう一つ、のぞけるのはどんなお風呂かご存じでしょうか？
1：伊集院風呂 2：男湯しか見たことがない 3：露天風呂
29.次のうち、私が着ないのは、どれでしょう？
1：縁日の浴衣 2：晴れ着 3：制服
30.私のお誕生日は、いつだったでしょうか？
1：6月31日 2：6月13日 3：6月22日
31.私が体育で怪我をしたのはなんの種目だったでしょう。
1：テニス 2：バレーボール 3：準備運動
32.私の水着姿の、ほかの方々と大きく違うところは、どこでしょう？
1：バーカーを肩にかけている 2：ボーっとしている 3：帽子をかぶっている









答案：1.:3 2.:2 3.:1 4.:1 5.:1 6.:2 7.:2 8.:3 9.:2 10.:1 11.:2 12.:3 13.:2 14.:2 15.:2 16.:1 17.:3 18.:2
19.:3 20.:1 21.:2 22.:3 23.:3 24.:1 25.:1 26.:1 27.:3 28.:1 29.:1 30.:2 31.:2 32.:3



CAN CAN BUNNY 首映日 攻略篇(二)

TEXT:J.J



當上期難得認識到的兩位女孩子都先後離我而去後，我找了另一份兼職，來到了一個油站工作，不過當上工兩天後，才漸漸發現這油站是在一個高級商業區之中，而自己就正是最不習慣這種環境的了……

就在這時，一輛高級的外國入口車（平治房車）駛進了油站，我問過了駕車的老頭子想要普通汽油還是無鉛汽油後，便和他閒談起來，原來他正趕時間將車子駛往外國大使館、高級酒店及私立學校林立的北麻布區，當我替他入完油後，看到他用來付款的超高級金咭，上面寫着「有栖川 文明」，到底這老頭子是甚麼人物呢？

當這高級汽車離開了後，油站裏又來了另一位客人，這次的客人是位外表大概只有高中生的程度，卻可以駕駛着一輛90萬日圓的OSX-R750型電單車的女孩子，但仍未熟手的我又再在入油時漏了部分出來（剛才替那外國車入油時已經漏過一次），我當然是馬上向這客人道歉吧「1.總之，我也是剛開始幹這兼職的」。

女孩子：「雖説兼職但也是工作吧？努力吧！」

「哈，怎看也比我年紀小，要被她説教實在有點生氣！」

這名女孩同樣是用信用咭來付款，本來我想藉此知道她的名字的，但上面就只是寫着「（株）TED」……公司咭一張。

在油站內聽過了一會有線廣播後，早上才來過入油的外國汽車又再出現，才不過是用了數升油吧，竟然又來入油了，這位老伯位乎也很得閒，不過，當車子正要離開時，車子的後排竟然露出了一位超級美女的樣子，而且更以很哀傷的眼神忘着我，難道是那位老頭子用錢買了她回來，因此在向我求救……！？

第二天早上，我想起昨天那電單車少女和坐平治的神秘少女的事，自己就較為喜歡那「2.乘坐平治的謎之美少女」，眼見他們不像是父女的關係，我只好相信那位女孩子是被那個叫有栖川的老頭用錢買回來的，雖然不肯定這有栖川今天會不會出現，但我仍決定一旦看見那女孩在那車子裏的話，就「2.無論如何也要從那老頭手上救出來！」（自以為是的傢伙……）不過…即使救了出來成了自己的愛人，她亦已經被那老頭子……「1.騙……人，這個不是問題的！」



就在這時，那位老頭終於出現了，我踢向那架平治要那老頭交出那位被他要脅的女孩……

老頭子：「小姐，請妳小心一點～」

「啊，果然是在一起吧？喂喂，放了她～！！放了那位小姐呀～～！！」

「……唔？……小姐？」

老頭子：「唔，那位『有栖川財閥』的女兒『有栖川真穗子』小姐就坐在車上。你這種一般市民還是乖點吧。」

「有栖川真穗子！？」

我隔着玻璃望向這真穗子……

老頭子：「小姐，這位哥仔有點古怪，不要望向他呀！」

原來這老頭子只不過是司機一名，知道實情後自然又不同説法了，繼續入油的我發現這平治今天亦不是用了很多油。我趁着入油的時間偷看了真穗子一會，並且藉着這機會引她説話「2.唏！我叫J.J呀！」，我問了真穗子多問題，雖然她最後也有答我，但實在是太細聲了，最後更被那司機發現，匆匆開車走人……



下次再見到她的話，「1.不要再這麼笨拙，態度生硬一點吧！」但當我想到和這種有錢人之間實在有太大的差異時，結果哭了起來，想不到昨天那電單車少女剛好來到油站，被她看個正着……

女孩子：「男孩子不可以哭的啊！對了，笑一下吧！！」

「嘻。」

女孩子：「哈哈，真古怪！拜托幫我入滿吧！」

「呃？入滿……不是昨天才剛入滿的嗎。」

女孩子：「唔！不過，因為用完才會來的吧！！」

「嘩，你一整日在哪裏怎樣走的～」

「呃、入普通汽油可以了吧。」

女孩子：「唔，對了對了，嘻嘻。」

「呃？怎麼不像昨日那樣板起面孔的呢？」

女孩子：「吓，今日真熱呢，唉，真想脱下頭盔來開車。」

「唔，這位客人，妳看來心情很好呢～？」

女孩子：「呃，是嗎？我平常都是這樣的。昨天只是因為趕時間才那麼着急的。」

「趕時間？」

女孩子：「唔，是工作呢，當時很趕時間的。」

「工作?」

説了這麼久，我似乎仍未知道眼前這女孩的名字……

女孩子：「我？我叫『江藤莉奈』，不過大家都直接叫我做『莉奈』的。這邊的QSX-R750，我用了它的75叫它做『7仔』，是我的愛車呀，可愛吧！」

跟着我問及她的工作……

莉奈：「唔，我是在電單車速遞公司做兼職的，一間叫TOKYO EXPRESS DELIVERY的公司。有需要的時候請多多指教呢！」

「雖説是工作，但妳只有17～18歲左右吧？學校方面呢？」

莉奈：「呃！？我看起來這麼年輕的嗎？哈，其實我已經是大學生的了……」

「吓！騙人的吧——」

莉奈：「哈哈，我是為了升學而從鄉下來到東京的，現在正為了賺學費而做兼職，自給自足。」

「吓，相當辛苦啊。」

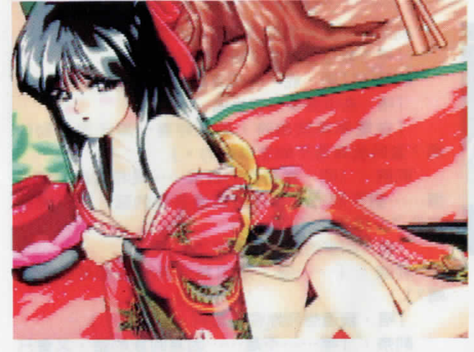
莉奈：「我自己就不覺得，但旁人看起來説不定會認為這樣的。」

接着我再問了她有關學校、鄉下和她的電單車的事，原來7仔是她自己儲錢買的，只是仍有1/3的分期付款未還吧，這時我將自己最初還以為她是那種「任性地要家人買電單車給她用來玩的女孩」的想法説了出來，並為此向她道歉，而她亦對於我這種誠實的態度有着一定好感。

當莉奈離開後，店長走來問我今個星期想在哪一天放假，我一時間也不知選哪天好，於是他叫我明天才決定……想不到轉眼間已經是明天了，「1.為免忘記，還是現在提出好了」，我選了休息兩天，星期六和星期日。

跟着我聽了一會店內的有線廣播，並想起有穗子平日應該大約是這時間出現的了，直到11時左右，老頭子的平





治終於駛來了，但有穗子卻不在！原來今天是她就讀的聖蘭女學館的創立記念日，所以放假一天，跟着我和這老頭子談起有穗子的事，原來她的家是那種超級豪宅，由泳池、運動中心、卡拉OK BOX，日式庭園、防音的音樂STUDIO以至馬場、桑拿、花園、圖書館、音樂室、宴會場等式式具備，簡直就像一個旅遊勝地……

又是午飯時間了，先輩們全部都去了附近的大餐廳吃飯，只剩下我一個人在吃飯盒，這時剛好莉奈來到入油，我拿了一罐果汁給她，然後兩人閒談起來，我乘機向她提出約會的要求，只見莉奈突然變得很害羞，「1.哈、莉奈，害羞嗎？」

莉奈：「甚、甚麼啊！誰、誰說我害羞的！！哼！」

「哈哈，看你像個女中豪傑般，以為會更世故的，原來很純情的呢～莉奈！」

莉奈：「不、不要開玩笑啊！混蛋！根、根本，甚麼約會也好，我連你的名字也未知道……」



「就此而已？我叫J.J。多多指教～！是個好名字吧?」

莉奈：「是嗎～？哈，和你的形象很相配呢～嘿。」

「你在那裏笑甚麼啊！？哼。」

莉奈：「約、約會這種事，不適合我的呢。」

「沒這種事啊！一起找個地方去吧！若是和莉奈的話……『1.去到鎮上購物或是看電影呀！』

莉奈：「唔，對不起！我最怕人多的地方的了。」

「呃、那麼……『2.在南方海島的海上暢泳吧!』」

莉奈：「唔，這不錯呢！……不過，你打算到這麼遠的地方約會？」

「唔，其實只要是和莉奈一起的話，去那裏也沒有關係的。找個地方去吧！難得是遊玩的季節嘛！」



莉奈：「呃，若是兩人坐7仔在這附近遊車河的話，我是沒有問題的？」

「呃，你讓我坐嗎！？」

莉奈：「唔，不過我很少載着人走的……若是沒問題的話……」

「嘩，很光榮呢～！不過，這樣……『1.我擔心行車呢！』」

莉奈：「是嗎？那麼算了吧。我也不是太想載人的……」

「呃～！既然是莉奈駕駛的話，死就一齊死吧～！」

莉奈：「真過份！.甚麼意思啊～，太過份了！我回去了！！」

「等、等等啊～！沒這回事啊！難得我以為可以和莉奈兩人遊車河而高興。」

莉奈：「呃、你真的是那麼高興？」

「當然了！」

莉奈：「明白了～。沒有辦法啦，讓你坐吧（一害羞地）。」

「嘻嘻，那麼，何時去呢？莉奈你預計呢？」

莉奈：「呃……那樣嗎。我公司因為沒有固定的休息日，選一個方便你的日子吧。」

「是嗎？反正我已經有休息的安排了……」

我選了星期日為約會的日子……

莉奈：「是嗎？明白了，那麼，那天早上10時正在這油站等吧。」

「唔。」

莉奈：「呀，糟了！留在這裏太久了～我要走了呢，那麼，那天在這裏等了，不要睡過鐘呀！BYE」

莉奈離開後，我無所事事地待在油站，直到下午2時左右，真穗子竟然推着一架「綿羊仔」來到了油站！只見她不停在喘氣，似乎是推了那電單車很遠距離，不過在這之前明明還有一個油站的……我本想趁着這機會約她的，但就因為太緊張而甚麼也說不出，這時她先開口說話了……

真穗子：「吓吓，呃……拜、拜托你入『入滿』吧！」

「嘩、她第一次和我說話了！嘻嘻！很開心呢！交給我辦吧，入滿呢！…………唔，呃？…………」

真穗子：「……呃，有甚麼問題嗎？」

「唔。FUEL METER指着是FULL的……」

真穗子：「FUEL METER是FULL？……是的！那、那即是代表甚麼呢？」

「呃，因為燃料錶指着滿了的～不能再入油的了……」

真穗子：「呃？」

「滿了是不能再入油的……」

真穗子：「……不能夠……入油……？」

「唔。」

真穗子：「那、那即是你不能幫我入油嗎？」

「唔，正是這樣。」

真穗子：「………不能讓你幫我入油………」

知道不能入油後，真穗子竟然在我面前暈倒了。銀包裏的東西全掉了出來，我先在銀包內發現一個寫着『油費』的信封，裏面放了一張1萬日圓紙幣……不用那麼誇張吧；証件袋中雖然有學生証，但卻奇怪地沒有駕駛執照……最奇怪的還是竟然有一盒寫着「給J.J」的錄音帶，感到十分好奇的我於是就偷偷地借用了這盒帶，然後便馬上找人替真穗子急救，幸好她只不過是因為貧血而暈倒。

回到家裏的我，拿了真穗子手袋中的錄音帶來聽，原來真穗子想認識我，但因為自小很少和男孩子來往，所以便將自己的心情錄在錄音帶中，而且為了找和我見面的藉口，所以借了家裏執事的綿羊仔，由家裏推到油站。

感動的我決定到真穗子的家裏找她，面對那間大得驚人的大屋，我找了很久也找不到入口，於是索性爬牆進入，來到了一個種滿了玫瑰的花園。大吵大鬧一輪後，雖然仍找不到真穗子，但就遇上了一名髮形有點像「平八」的人，我只有照事實告訴他自己是「3.在青山鎮道油站工作的J.J」。

這人原來是這間大屋的執事中野田，他似乎對我的事略知一二，在我苦苦哀求下，中野田答應讓我和真穗子見面，但後來卻說未準備好而不便和我見面，於是我和中野田約定星期六再來過。

轉眼間已經是星期六了，再次來到大屋的我，終於可以和真穗子見面了，這天她穿了一件白色的連衫裙，但她出現時一直都只是站在很遠的地方不說話，為了打開話題，我大聲地問她「3.妳身體沒問題嗎～？」，這時中野田出現，告訴我真穗子自幼就不習慣和男孩子接觸，而他還要求離開，不過真穗子竟然叫中野田先行退下（這時真穗子所說的話就只有中野田一個聽得到，因為他的聽覺是比正常人強一倍的），但中野田離開後她仍是一言不語（可能是說了但聽不到……），我只好自己走到她的面前，最初兩人都顯得很緊張……

真穗子：「……對不起，中野田他對你說了如此無禮的話……」

「2.不，我完全也不在乎。」

「哈哈，反正男人說的話對我來說都是左耳入右耳出的了～」

真穗子：「啊……嘩！竟然可以因應不同的人改變自己的聽覺能力……很厲害呢！」

「不、這個、實際上並不是那樣的，那是種說話的方法罷～」

「呃，真穗子當時所帶着的錄音帶……因為是寫着給我的，所以我擅自拿了來聽，對不起。不過……『3.為了我……我很高興啊～！！』」

真穗子：「能夠令你你高興，真穗子很開心呢。你有聽真是好了～，真穗子因為很少和男性說話的……用了這種方法，很對不起。」

「上次妳的綿羊仔明明滿油的，為何妳會說『拜托入滿它』的？」

真穗子：「對、對不起，真穗子因為想見你，所以就這樣將家裏的綿羊仔拿了出來，不過我對於綿羊仔的事或是入油的事都完全不知……只是想着說「入滿」的話，便可以得你幫我入油吧。」

「我從中野田那裏聽到了一些事情…妳是將綿羊仔由大屋推到油站的嗎～？」

真穗子：「是的。真穗子沒有駕駛執照的，所以我沒有坐上它而推過來！雖然早幾天不能讓你幫我入油，但真穗子會努力學習，直到有一天能讓你幫我入油的！」

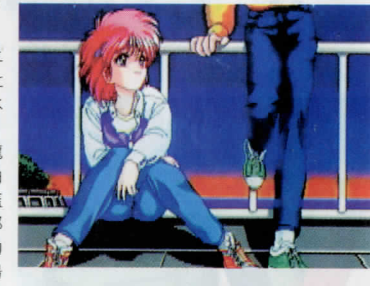


不過，像真穗子這種像童話故事中才會出現的女孩子，為何會對我這個平凡人感到興趣的呢？雖然她亦直言是喜歡我，但就說不出我有甚麼地方好，於是我列了三個可能性給她，她選了其中的第2個答案「明朗而爽快的性格」，但自從我提出了這三選一問題給她後，她的表情就突然有了很大變化，更突然要求我和她「幹」……原來她所指的幹是和她玩問答遊戲（害我還空歡喜一場……）。



真穗子的興趣原來是玩問答遊戲，所以剛才聽到我用3選1方法問她就顯得精神起來，問答的方法是從四種性質中選出一種作3選1的作答，總之，在6題內答對4題後，真穗子的連衫裙被玫瑰的刺割斷了帶子，於是我抱起了她，不過在最重要的時刻，突然傳來了中野田的話，原來是午飯時間到了。

午飯過後，我和真穗子又再來到那花園中，這時我想起剛才那是否她的初吻呢？正當想有進一步行動時，真穗子所養的大狗突然出現，為了擺脱這狗，我向真穗子提意找個地方一邊飲茶一邊閒談，但這大狗還是死纏不放，要我花了不少時間才成功將牠趕走。



飲茶的地方距離花園足足有1千米遠，這裏種滿了各種櫻花樹，而當真穗子來到時，她亦換上了一套和服，我們開始在這裏飲起茶來，但説真的，用茶道的方法來飲茶實在是麻煩得難以想像的，不過談到一半時，我又誤入了真穗子的問答MODE之中……

第一問：飲茶的道具中，用來令抹茶起泡的東西的名字是？（茶筅）



第二問：春之七草……水芹、薺菜、蘿蔔、石龍芮、鼠曲草、寶蓋草……那麼，剩下的是？」（鵝腸菜）

第三問：自己作曲作詞出唱片，而且更開了演唱會的摔角手是？」（珍寶鶴田）

三題全部答對後，我提出應該要輪到我發問了，這時我問了一條連自己也未必知答案的刁鑽問題，然後趁着真穗子答不出時抱着她……

星期日的天氣相當不錯，我和莉奈大家都沒有遲到，一早就來到油站。她提出到箱根（地名）一遊，而我則選了走「1.被稱為東海道的國道1號線」，我們先經過橫濱，跟着是江之島、平塚，這時莉奈説在箱根和之間有一處叫做「乙女山卡」的路，那裏由相當多的彎角構成，雖然是有點擔心，但總不可能就這樣回去吧「2.不，只要你想的話，去到哪裏也會跟着你的！」於是我們開始向這彎路挑戰，這時莉奈突然對我説要用多一點腰力，難道……原來她是叫我在過彎時將重心放到左右令她能較易轉彎……



終於也來到箱根了，這裏的湖的景色果然相當不錯，不過我過了剛才的彎路後正感到有點不適，於是兩人便在湖邊休息，莉奈看見這裏的景色，開始想起了鄉下的事和現在的生活……

「一個人生活不會寂寞嗎？因為我也是一個人住的。」

莉奈：「唔，不過有時候會寂寞得令我害怕。」

「害怕？」

莉奈：7唔，晚上聽到窗外有可疑的聲音時我便會很緊張，拿着身旁的書或花盆。」



「呃？拿着這些幹甚麼？」

莉奈：「呃，我想着假如有色情狂或小偷走進來的話便用來擲他們……」

「嘿，想起來很可愛呢！穿着睡衣拿着花盆戰戰兢兢的莉奈……哈！」

莉奈：「哼，我是真的害怕的——！」

跟着，我問到她認為我這個人如何……

「莉奈……妳認為我怎樣？」

莉奈：「呃？怎麼了？」

「呃，即是，喜……歡還是不……喜歡呢……」

莉奈：「你又覺得我怎樣？我是你喜歡的類型嗎？」

「這個…『3.妳為人活潑，是我最喜歡的類型～！』

莉奈：「嘻嘻，雖是客套話但我亦很開心。」

「這不是客套話啊。那麼，莉奈你又覺得我如何？我是很想知妳覺得我怎樣的。」

莉奈：「這、這個……呃……」

「唔，甚麼？」

莉奈：「難道J.J你喜歡我？」

「呃，不是難道，是真的喜歡。」

莉奈：「真的……？我可以相信嗎？」

「呃，這麼重疑心的？不像爽朗的莉奈啊！？」

莉奈：「唔……我最怕戀愛這類東西的了……你會説我膽小嗎……」

「哈哈，在急彎時如此橫衝直撞，但一提到這些就突然害怕起來，真是古怪呢～」

莉奈：「呃……甚、甚麼啊，這個和那個是兩回事……」

「哈哈……莉奈真是可愛的……」

我趁着這機會在樹邊吻了莉奈，但就在最緊張的時候，莉奈的傳呼機突然響了起來，原來他的公司有一份文件在送往成田的途中電單車壞了，所以想找莉奈幫忙，我選了走通過小田原的路線，並從國道一號線經過江之島、橫須賀、金谷、千葉等地，不過在快要到成田的時候卻遇上了一班飛車黨正在和警察對恃，我們因為要趕時間，不理警察的勸阻衝了過去，但卻剛好碰上警方放水砲射向飛車黨，在混亂之下，我們從車上跌了下來，幸好莉奈她並沒有甚麼大礙，但要再走下去似乎會很辛苦，於是我抱起了她一直走到成田機場，終於趕得及在時限之前將文件送到……

跟着，我們拾回了7仔，走到海邊……

莉奈：「已經是日落了呢……」

「唔，可以看到星星……」

莉奈：「J.J」

「……唔，甚麼？」

莉奈：「……今日真是很多謝你，對不起呢，要你一直陪着我……」

「哈哈，這句説話我已經在機場聽過了。」

莉奈：「唔……不過……」

「身體沒問題嗎……？」

莉奈：「唔，跌倒時雖然是嚇了一跳，不過已經沒事了。亦沒有甚麼很重的傷……不過……」

「不過？」

莉奈：「嘿，不過，真是很倦呢！」

「其實我也是～！！」

莉奈：「哈☆」

莉奈就這樣坐了在欄桿旁邊，兩人最初都一言不發，終於莉奈用笑聲打破了這沉默……

莉奈：「……哈哈……」

「呃？怎麼了？」

莉奈：「是因為你很少會如此沉默的呢！」

「哼！我也會望着夕陽感慨的啊！」

莉莉：「嘿，呢，今天真是好像特別長的呢！」

「唔，有很多事情發生過……」

「在電單車跌倒時，莉奈妳有一陣子沒有動的嗎？當時我真是不知怎辦好的。」

莉奈：「唔，當時你的表情……是相當擔心的表情……對不起呢，再在這裏慢吞吞的話，會很遲回家的了，還是走了吧……」

「呃，回家的話很可惜呢……」

莉奈：「……唔，是因為今天一直都是在一起嗎？」

「唔，我還想和妳在一起啊。很煩嗎？」

莉奈：「嘿……不是……因為回家的話，又會只得一個人，有點寂寞呢，就像開開心心的去宿營……回去之後還不是孤零零一個？」

「唔，一個人生活時會特別寂寞的呢，在這種時候……」

莉奈：「唔，你也是一個人生活的嗎？」

「唔，只是現在多了些麻煩的東西……」

莉奈：「麻煩的東西？」

「呃，不，是房間有麻煩的東西……雜誌啦、CD啦四處都是……哈哈哈哈」

這時我轉了另一個話題……

「莉奈……你認為我怎樣？」

莉奈：「嘿，之前在湖邊你也問過這件事呢。呃、我估我和你的性格會頗相配的。」

「呃、雖然是有點突然……」

莉奈：「唔？甚麼？」

「……不如一起生活吧？」

突然一輛汽車駛過……

莉奈：「呃？剛剛有車經過聽不清楚啊。你説甚麼？」

「不如一起生活吧？反正大家都是一個人生活的……」

這時又有一輛汽車駛過……

莉奈：「唔，又被車令我聽不到了，甚麼？不過不知為何，我好像和你從很久以前開始就已經在一起的。喂喂，告訴我知你剛才説甚麼吧～！」

「……我是説不如一起生活吧？」

莉奈：「呃？」

「反、反正我們又好像合得來，而且這樣會比、比較經濟的啊！」

莉奈：「呃……唔，唔。比較…經濟的…呢。」

「一起生活的話，可以像今日般由朝到晚一直在一起一定很開心的。一起看電視、打遊戲機……」

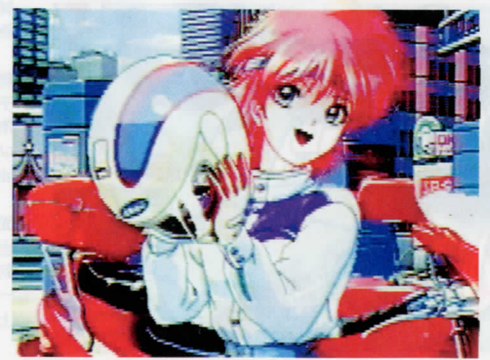
莉奈：「唔，一起吃飯、買東西，假如睡不着的話，就一起睡……呃，不要………」

「妳……不討厭我嗎？」

莉奈：「呃……這、這個…………我……喜歡……你……嘩，很羞呢……不如走到海邊吧？那邊有樓梯可走……」

我就這樣和莉奈在海邊一邊拾貝殼一邊走，並且……

不過就如上次一樣，真穗子和莉奈最後都因為不同的理由而沒有和我在一起，讀過她們的信後，我只有再等待下一個機會的出現………



快速攻略流程圖

＜見る＞→＜外＞＊3回
＜話す＞→＜オヤジ＞
＜仕事する＞→＜給油＞＊4回
＜見る＞→＜カード＞＊3回
＜話す＞→＜女の子＞
＜仕事する＞→＜給油＞
選1．なんせ、バイト始め～
＜話す＞→＜女の子＞
＜見る＞→＜カード＞
＜話す＞→＜女の子＞
＜考える＞→＜いろいろ＞＊2回
＜見る＞→＜店内＞＊2回
＜見る＞→＜外＞＊2回
＜聞く＞→＜有線＞＊2回
＜仕事する＞
＜話す＞→＜オヤジ＞
＜話す＞→＜ひとりごと＞＊2回
＜仕事する＞→＜給油＞
＜話す＞→＜オヤジ＞
＜考える＞→＜女の子の事＞
選2．メルゼデスに乗っていた～
選2．なんとか、あのオヤジ～
選1．う…そ、そんなことは～
＜見る＞→＜後部座席＞
＜話す＞→＜ひとりごと＞＊2回
＜話す＞→＜オヤジ＞＊2回
＜仕事する＞→＜給油＞
＜見る＞→＜後部座席＞
＜話す＞→＜真穂子＞
選2．ヘイ！オレＸＸＸだ～
＜話す＞→＜真穂子＞＊2回
＜見る＞→＜真穂子＞＊3回
＜聞く＞→＜いろいろ＞＊4回
選1．下手にでないで、ふっきら～
＜話す＞→＜女の子＞＊2回
＜聞く＞→＜名前＞＊3回
＜聞く＞→＜仕事の事＞＊3回
＜聞く＞→＜学校の事＞＊2回
＜聞く＞→＜田舎の事＞
＜聞く＞→＜バイクの事＞＊3回
＜見る＞→＜莉奈＞＊2回
＜見る＞→＜バイク＞＊2回
＜話す＞→＜ひとりごと＞
＜話す＞→＜莉奈＞
＜考える＞→＜いろいろ＞
選1．忘れないように今、～
＜2日休む＞
＜土曜日と日曜日＞
＜聞く＞→＜有線＞＊2回
＜考える＞→＜莉奈の事＞＊2回
＜考える＞→＜真穂子の事＞＊3回
＜聞く＞→＜真穂子の事＞＊3回
＜聞く＞→＜お稽古の事＞＊3回
＜聞く＞→＜お屋敷の事＞＊3回
＜聞く＞→＜運転手の事＞＊3回
＜聞く＞→＜真穂子の事＞
＜話す＞→＜莉奈＞＊3回
＜話す＞→＜ひとりごと＞
＜誘う＞→＜デート＞＊2回
選1．ぎゃはは、理奈ちゃん～
＜誘う＞→＜デート＞＊2回
選1．町でショッピングとか～
選2．南の島の青い海で～
＜誘う＞→＜デート＞
選1．運転が心配だなあ！
＜日曜日＞
＜見る＞→＜辺りの様子＞＊3回
＜見る＞→＜真穂子＞＊2回
＜話す＞→＜真穂子＞＊2回
＜見る＞→＜真穂子＞＊3回
＜見る＞→＜スクーター＞＊2回
＜考える＞→＜真穂子の事＞＊3回
＜誘う＞→＜デート＞＊2回
＜話す＞→＜真穂子＞
＜考える＞→＜真穂子＞
＜真穂子を調べる＞→＜胸＞
＜真穂子を調べる＞→＜スカート＞＊3回
＜見る＞→＜辺りの様子＞＊2回
＜小物調べる＞→＜サイフ＞＊2回
＜小物調べる＞→＜定期入れ＞
＜小物調べる＞→＜カセット＞＊2回
＜もらえる＞→＜カセット＞＊2回
＜考える＞→＜スクーター＞
＜考える＞→＜いろいろ＞
選1．店長を呼ぼう！
＜考える＞→＜真穂子の事＞＊2回
＜カセット聞く＞→＜Ａ面＞＊2回
＜カセット聞く＞→＜Ｂ面＞
＜考える＞→＜真穂子の事＞＊2回
選2．イタオケ
＜考える＞→＜真穂子の事＞
＜出かける＞→＜真穂子の家＞
＜見る＞→＜お屋敷＞＊3回
選1．ううう、悲しくなっち～
＜見る＞→＜辺りの様子＞＊2回
＜話す＞＊2回
＜入る＞→＜お屋敷＞
選1．窓からおじゃましま～す！
＜自我紹介をする＞
選3．青山町通りのガソリンスタンスで～
＜聞く＞→＜真穂子の様子＞＊2回
＜聞く＞→＜真穂子の事＞＊3回
＜聞く＞→＜スクーター＞＊3回
＜考える＞→＜真穂子の事＞＊2回
＜話す＞＊3回
＜土曜日＞
＜見る＞→＜お屋敷＞＊3回
＜見る＞→＜バラ＞＊4回
＜話す＞→＜真穂子＞＊2回
選3．体の具合大丈夫～？
＜話す＞→＜中野田＞＊3回
＜話す＞→＜真穂子＞＊5回
＜話す＞→＜中野田の事＞
選2．いや、全然気にしない～
＜話す＞→＜中野田の事＞
＜話す＞→＜カセットの事＞
選3．俺のために…すごく嬉し～
＜話す＞→＜カセットの事＞
＜話す＞→＜先日の事＞＊3回
＜考える＞→＜真穂子＞＊2回
＜考える＞→＜自分の事＞＊3回
＜見る＞→＜真穂子＞＊3回
＜聞く＞→＜自分の事＞＊3回
＜話す＞→＜真穂子＞＊2回
＜考える＞→＜真穂子の事＞
＜抱きしめる＞→＜真穂子＞
＜キスする＞→＜真穂子＞
選2．仕方ないから、付き合うよ～
＜スポーツ1＞→＜蹴り＞
＜スポーツ2＞→＜ウシ＞
＜科学1＞→＜バラ＞
＜歴史1＞→＜神の門＞
＜話す＞→＜真穂子＞＊2回
＜抱きしめる＞→＜真穂子＞＊2回
＜キスをする＞→＜頬＞＊3回
＜キスをする＞→＜肩＞＊2回
＜キスをする＞→＜胸＞＊3回
＜キスをする＞→＜唇＞＊2回
＜脱がせる＞→＜真穂子＞
＜考える＞→＜さっきの事＞
選1．このままさっきの、続きをスル。
＜考える＞→＜さっきの事＞＊2回
選2．ファーストキスが～
＜考える＞→＜真穂子の事＞＊2回
選1．男のとあまり話した～
＜考える＞→＜真穂子の事＞
選1．思い込んだら～
選3．タイプが違うから、逆に～
選2．うるさくないから、ほっと～
＜聞く＞→＜キスの事＞
選1．ファーストキスは、お済み～
＜キスする＞→＜手＞
＜話す＞→＜真穂子＞
選3．羨ましがってないで、自分～
＜考える＞→＜真穂子の事＞
＜キスする＞→＜唇＞＊2回
選2．ぼんじゅ～る、フレンチ～
＜話す＞→＜真穂子の事＞＊4回
選1．「応接間」に行って、お茶～
＜考える＞→＜真穂子の事＞
選3．2人の間にいて邪魔だ！
＜考える＞→＜真穂子の事＞
選1．仲良くお話、したいんだ～
＜考える＞→＜イヌの事＞＊2回
選3．あえてコメントは避けよう…
＜考える＞→＜イヌの事＞
＜イヌを…＞→＜なぐる＞＊4回
＜イヌを…＞→＜しこむ＞＊2回
＜話す＞→＜真穂子＞
選1．「応接間」に行って、お茶～
＜見る＞→＜後ろ＞
＜見る＞→＜顔＞
＜見る＞→＜着物＞＊2回
＜見る＞→＜足元＞
＜見る＞→＜辺りの様子＞
＜話す＞→＜真穂子＞＊2回
選2．ホロホロホロホロ…涙。
＜話す・聞く＞→＜いろいろ＞＊3回
＜話す・聞く＞→＜お茶の事＞＊3回
＜話す・聞く＞→＜真穂子の事＞＊2回
＜考える＞→＜真穂子の事＞＊4回
＜話す・聞く＞→＜いろいろ＞＊3回
＜話す・聞く＞→＜お茶の事＞
＜茶筅＞
＜はこべら＞
＜ジャンボ鶴田＞
・
・
・
・
選1．東海道と言われる、～
＜横浜＞
＜現在地＞→＜通過＞＊2回
＜江ノ島＞
＜現在地＞→＜通過＞
＜平塚＞
選2．いや、キミが望むなら～
＜腰をつかう＞→＜左右＞＊2回
＜腰をつかう＞→＜前後＞
＜腰をつかう＞→＜まわす＞
＜つかまる＞→＜胸＞＊5回
＜話す＞→＜莉奈＞
選2．もうダメだい～、気持ち～
＜話す＞→＜莉奈＞＊3回
＜考える＞→＜莉奈の事＞
＜話す＞→＜莉奈＞
＜聞く＞→＜友達の事＞＊2回
＜聞く＞→＜田舎の事＞
＜聞く＞→＜仕事の事＞
＜聞く＞→＜友達の事＞
＜話す＞→＜莉奈＞＊2回
選1．いろんな所、通れて楽し～
＜聞く＞→＜自分の事＞
選3．活発でわりと好みのタイプ～
＜聞く＞→＜自分の事＞
選2．やさしく頬にキスする。
＜見る＞→＜胸＞
＜見る＞→＜腰＞
＜脱がせる＞→＜ブラ＞＊2回
＜脱がせる＞→＜ジーンズ＞＊3回
＜触る・キス＞→＜唇＞＊3回
＜触る・キス＞→＜胸＞＊2回
＜触る・キス＞→＜ウエスト＞＊2回
＜触る・キス＞→＜足＞＊2回
＜触る・キス＞→＜▽地帯＞＊3回
＜脱がせる＞→＜パンテイ＞＊3回
選1．ここまで来てスキもキライもね。
選1．莉奈の「キモチ」を大事に～
＜聞く＞→＜事情＞＊3回
＜話す＞→＜莉奈＞
選3．どこだろうがとことんつきあう。
選1．小田原を通るコースで行こう。
＜考える＞→＜いろいろ＞＊2回
＜話す＞→＜莉奈＞＊4回
＜現在位置＞→＜通過＞＊2回
選1．国道1号線で、江ノ島方向～
＜現在位置＞→＜通過＞
＜横須賀＞
＜現在位置＞→＜通過＞
＜金谷＞
選1．佐倉方面に向かおう！
＜走る＞→＜成田へ＞
＜見る＞→＜辺りの様子＞＊2回
＜断固先に進むぞ！＞＊4回
＜見る＞→＜莉奈＞＊2回
＜話す＞→＜莉奈＞＊6回
＜抱きしめる＞→＜莉奈＞
＜考える＞→＜莉奈の事＞＊2回
＜話す＞→＜莉奈＞＊8回
選2．家に帰るなんて～
＜話す＞→＜莉奈＞
＜見る＞→＜莉奈＞
＜見る＞→＜辺りの様子＞＊2回
＜考える＞→＜莉奈の事＞
＜聞く＞→＜自分の事＞＊2回
＜話す＞→＜莉奈＞＊2回
選1．暮らしてみない？
選1．一緒に暮らしてみない？～
＜聞く＞→＜自分の事＞
＜話す＞→＜莉奈＞
選1．一緒に暮らしてみない？～
＜話す＞→＜莉奈＞
＜聞く＞→＜自分の事＞
・
・
・
・



快速攻略流程圖
「野野村醫院的人們」

TEXT：J.J

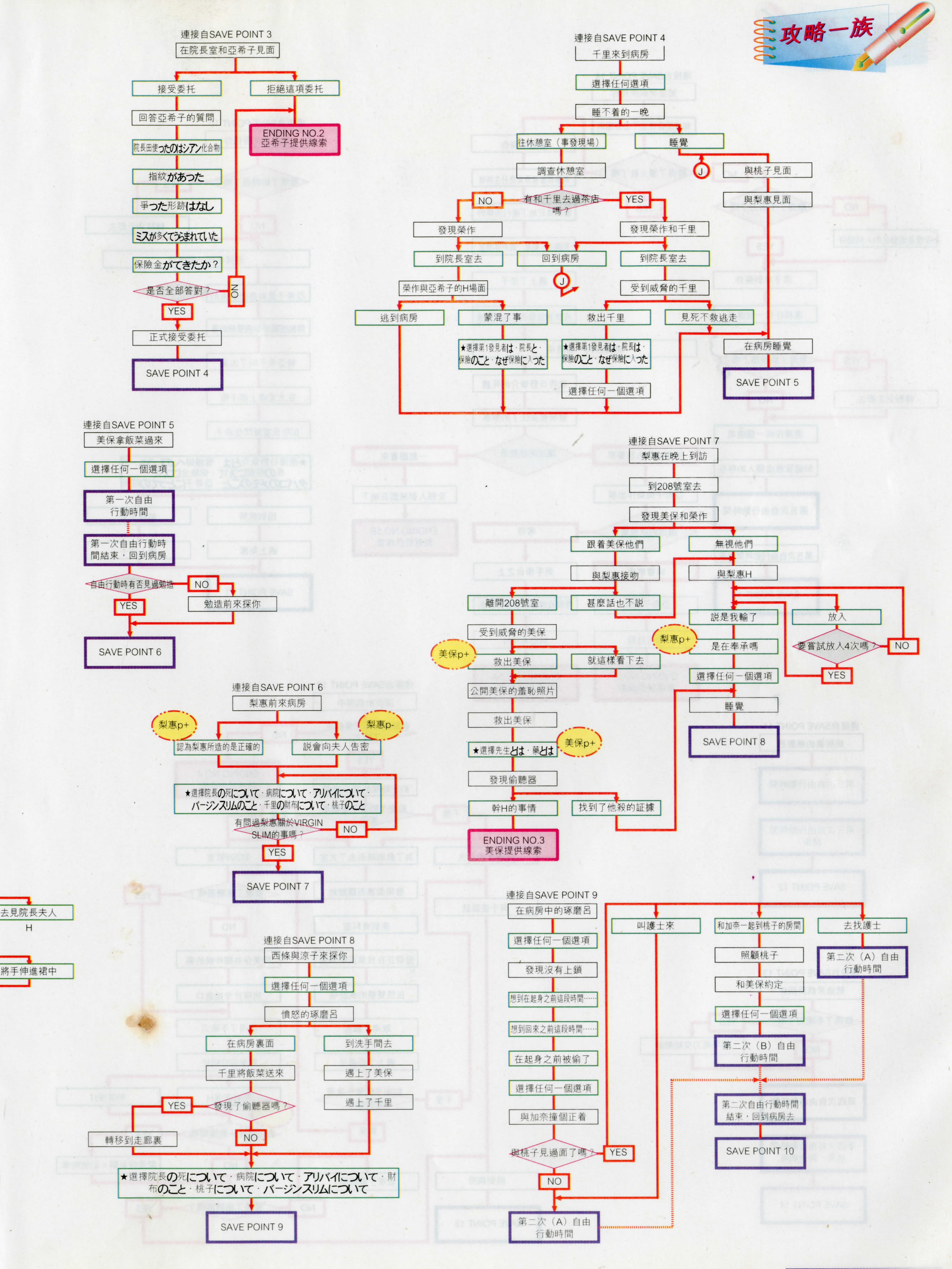


OPENING
→ 琢磨呂的事務所內
→ 電話響起
- 接聽電話 → 御子柴的電話
  - 離開事務所 → 在事務所前面和涼子撞個正着 → 選任何一個選項 → 因斷腳而入院
  - 發呆或將御子柴埋掉 → 涼子來到事務所
- 無視或等聽筒自己過來 → 涼子來到事務所 → 選擇任何一個選項 → 向涼子幹甚麼？
  - 肉體上的損傷或精神上的損傷 → 因斷腳而入院 → SAVE POINT 1
  - 甚麼也不幹 → 被趕出了事務所 → ENDING NO.1 御子柴提供線索

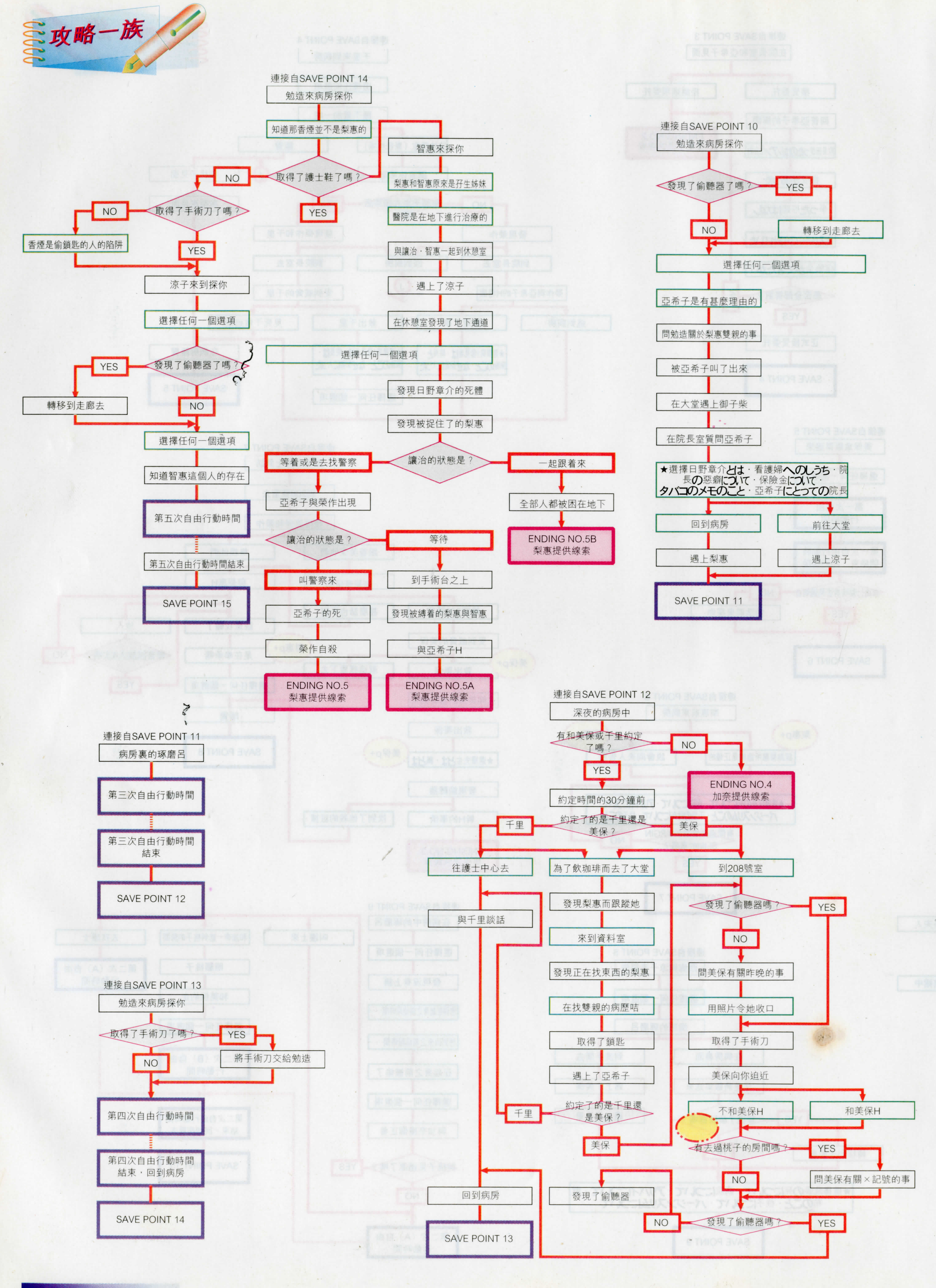
連接自SAVE POINT 1
身在醫院的病房內
→ 御子柴來探你
→ 選擇任何一個選項
→ 讓治登場
- 無視他 → 梨惠登場（梨惠p+）
  - 去洗手間 → 走出走廊 → 遇上了美保
    - 留在這處或找事情做 → 遇上了桃子 → SAVE POINT 2
    - 回到病房 → SAVE POINT 2
  - 使用夜壺 → SAVE POINT 2
  - 到屋頂去 → SAVE POINT 2
- 聽他所說的話 → SAVE POINT 2

SAVE POINT 2
- Ⓐ 飲茶 / 與千里一起去茶店 → ★選擇院長・院長夫人・醫療ミス
- Ⓑ 回到病房
- Ⓒ 往護士中心 → Ⓔ
- 遇上桃子 → 美保來換床單
  - 落床 → Ⓕ
  - 不落床或睡在旁邊
  - → 美保不知走到哪裏去了……
    - 去見院長夫人 → Ⓗ
    - 往護士中心 → Ⓔ
- 亞希子與榮作經過
  - 往護士中心 E → 遇上美保 → 罷休 → Ⓗ
  - 回到病房 G
  - 原諒她 → 嚇了一跳的美保 → Ⓗ

連接自SAVE POINT 2
在病房中的琢磨呂
- 去找護士 → 和梨惠見過面了嗎？
  - YES → 美保來到
  - NO → 梨惠來到
  - 打電話問記者朋友 → 記者朋友勉造不在
    - 回到病房 → 在升降機和千里撞個正着 → 勉造來到病房探你
    - 去找院長夫人 → 在自動售賣機前面和勉造見面
    - → 為了採訪資料而來 → 想到有他殺的可能性 → 與勉造見面的地點是？
      - 病房 → Ⓕ
      - 自動售賣機前面 → 和勉造一起去院長室
        - 回到病房 Ⓖ → 讓治問你和梨惠之間的關係
          - 和梨惠幹過
          - 沒有和梨惠幹過（梨惠p+）
        - 去護士中心 → Ⓔ
  - 去找院長夫人問她 → 與桃子見面 → 桃子跳倒在地上 → 梨惠告訴你關於桃子的事（梨惠p+）→ 在大堂找到勉造 → Ⓓ
  - 往病房去 → Ⓖ
- 打電話問記者朋友 → 和梨惠見過面了嗎？
  - NO → 梨惠拿着夜壺
  - YES
  - → 想到有他殺的可能性 → 千里經過
    - 襲擊她 → 千里不知逃到哪裏去了
    - 無視她 → Ⓐ
    - → Ⓑ
      - 前往護士中心 → 和加奈撞個正着 → 和美保見面 → 問有關院長自殺的事 → 護士中心沒有人在 → 千里回來了 → 去見夫人或三次不在 → 梨惠來到 → SAVE POINT 3
      - 去問院長夫人 Ⓓ → 向千里問院長夫人所在之處 → ★選擇ノック・ボイス・宅急便 → 未能和夫人見面 → Ⓒ
        - 回到病房 → Ⓖ
    - Ⓗ → 梨惠來到



連接自SAVE POINT 3
在院長室和亞希子見面
接受委托
拒絕這項委托
回答亞希子的質問
ENDING NO.2
亞希子提供線索
院長田使ったのはシアン化合物
指紋があった
争った形跡はなし
ミスが多くてうらまれていた
保險金ができたか？
是否全部答對？
NO
YES
正式接受委托
SAVE POINT 4
連接自SAVE POINT 4
千里來到病房
選擇任何選項
睡不着的一晚
往休憩室（事發現場）
睡覺
調查休憩室
與桃子見面
有和千里去過茶店嗎？
NO
YES
與梨惠見面
發現榮作
發現榮作和千里
到院長室去
回到病房
到院長室去
榮作與亞希子的H場面
受到威脅的千里
逃到病房
蒙混了事
救出千里
見死不救逃走
在病房睡覺
★選擇第1發見者は・院長と・保險のこと・なぜ保險に入った
★選擇第1發見者は・院長は・保險のこと・なぜ保險に入った
SAVE POINT 5
選擇任何一個選項
連接自SAVE POINT 5
美保拿飯菜過來
選擇任何一個選項
第一次自由行動時間
第一次自由行動時間結束，回到病房
自由行動時有否見過勉造
NO
YES
勉造前來探你
SAVE POINT 6
連接自SAVE POINT 7
梨惠在晚上到訪
到208號室去
發現美保和榮作
跟着美保他們
無視他們
與梨惠接吻
與梨惠H
離開208號室
甚麼話也不說
說是我輸了
放入
受到威脅的美保
梨惠p+
是在奉承嗎
要嘗試放入4次嗎？
NO
美保p+
救出美保
就這樣看下去
選擇任何一個選項
YES
公開美保的羞恥照片
睡覺
救出美保
SAVE POINT 8
★選擇先生とは・藥とは
美保p+
發現偷聽器
幹H的事情
找到了他殺的証據
ENDING NO.3
美保提供線索
連接自SAVE POINT 6
梨惠前來病房
梨惠p+
梨惠p-
認為梨惠所造的是正確的
說會向夫人告密
★選擇院長の死について・病院について・アリバイについて・バージンスリムのこと・千里の財布について・桃子のこと
有問過梨惠關於VIRGIN SLIM的事嗎？
NO
YES
SAVE POINT 7
去見院長夫人H
將手伸進裙中
連接自SAVE POINT 8
西條與涼子來探你
選擇任何一個選項
憤怒的琢磨呂
在病房裏面
到洗手間去
千里將飯菜送來
遇上了美保
YES
發現了偷聽器嗎？
遇上了千里
轉移到走廊裏
NO
★選擇院長の死について・病院について・アリバイについて・財布のこと・桃子について・バージンスリムについて
SAVE POINT 9
連接自SAVE POINT 9
在病房中的琢磨呂
叫護士來
和加奈一起到桃子的房間
去找護士
選擇任何一個選項
照顧桃子
第二次（A）自由行動時間
發現沒有上鎖
和美保約定
想到在起身之前這段時間……
選擇任何一個選項
想到回來之前這段時間……
第二次（B）自由行動時間
在起身之前被偷了
選擇任何一個選項
第二次自由行動時間結束，回到病房去
與加奈撞個正着
SAVE POINT 10
與桃子見過面了嗎？
YES
NO
第二次（A）自由行動時間


連接自SAVE POINT 14
勉造來病房探你
知道那香煙並不是梨惠的
取得了護士鞋了嗎？
NO
YES
取得了手術刀了嗎？
NO
香煙是偷鎖匙的人的陷阱
YES
智惠來探你
梨惠和智惠原來是孖生姊妹
醫院是在地下進行治療的
與讓治．智惠一起到休憩室
遇上了涼子
在休憩室發現了地下通道
涼子來到探你
選擇任何一個選項
發現了偷聽器了嗎？
YES
轉移到走廊去
NO
選擇任何一個選項
選擇任何一個選項
發現日野章介的死體
發現被捉住了的梨惠
知道智惠這個人的存在
等着或是去找警察
讓治的狀態是？
一起跟着來
亞希子與榮作出現
全部人都被困在地下
第五次自由行動時間
讓治的狀態是？
等待
ENDING NO.5B
梨惠提供線索
第五次自由行動時間結束
叫警察來
到手術台之上
SAVE POINT 15
亞希子的死
發現被縛着的梨惠與智惠
榮作自殺
與亞希子H
ENDING NO.5
梨惠提供線索
ENDING NO.5A
梨惠提供線索
連接自SAVE POINT 10
勉造來病房探你
發現了偷聽器了嗎？
YES
NO
轉移到走廊去
選擇任何一個選項
亞希子是有甚麼理由的
問勉造關於梨惠雙親的事
被亞希子叫了出來
在大堂遇上御子柴
在院長室質問亞希子
★選擇日野章介とは．看護婦へのしうち．院長の惡癖について．保險金について．タバコのメモのこと．亞希子にとっての院長
回到病房
前往大堂
遇上梨惠
遇上涼子
SAVE POINT 11
連接自SAVE POINT 11
病房裏的琢磨呂
第三次自由行動時間
第三次自由行動時間結束
SAVE POINT 12
連接自SAVE POINT 12
深夜的病房中
有和美保或千里約定了嗎？
NO
YES
ENDING NO.4
加奈提供線索
約定時間的30分鐘前
約定了的是千里還是美保？
千里
美保
往護士中心去
為了飲珈琲而去了大堂
到208號室
發現梨惠而跟蹤她
發現了偷聽器嗎？
YES
與千里談話
來到資料室
NO
發現正在找東西的梨惠
問美保有關昨晚的事
在找雙親的病歷咭
用照片令她收口
取得了鎖匙
取得了手術刀
遇上了亞希子
美保向你迫近
約定了的是千里還是美保？
千里
美保
不和美保H
和美保H
有去過桃子的房間嗎？
YES
NO
問美保有關×記號的事
回到病房
發現了偷聽器
NO
發現了偷聽器嗎？
YES
SAVE POINT 13
連接自SAVE POINT 13
勉造來病房探你
取得了手術刀了嗎？
YES
將手術刀交給勉造
NO
第四次自由行動時間
第四次自由行動時間結束．回到病房
SAVE POINT 14

連接自SAVE POINT 16

突入地下室

發現日野章介的死屍

發現被捉住了的梨惠

發現了偷聽器了嗎？

NO

亞希子與榮作出現

到地下的某個密室

亞希子的H

裸體的涼子及梨惠

亞希子的H

榮作與理惠的H

ENDING NO.6
讓治提供線索

YES

誰是取了鎖匙的人

★選擇2人で交互にナースをしていた・亞希子はなぜこんなことを

去過了桃子的房間了嗎？

NO

SAVE POINT 17

YES

知道垃圾收集站的位置嗎？

YES

回去睡覺

與千里商量

拒絕

回房就寢

遇上了桃子

NO

問梨惠垃圾收集站的位置

往垃圾收集站

垃圾收集站

商量

到208號室

與千里H

★選擇王子樣・日記帳・×印・手紙

連接自SAVE POINT 17

被涼子叫醒了

選擇任何一個選項

知道垃圾收集站嗎？

YES

與涼子到垃圾收集站

發現日記

打電話叫勉造找警察

NO

西條登場

直接到院長室

SAVE POINT 18

連接自SAVE POINT 19

在病房等晚上來到

桃子在深夜來襲

桃子站了起身

裸體了的桃子

桃子的回想

×記號是去休憩室的日子

有和千里H過嗎？

NO

ENDING NO.8
涼子提供線索

YES

犯人是千里

往護士中心去

追着千里來到屋頂

犯人是梨惠或美保

是第二次估錯了犯人嗎？

NO

YES

★選擇院長殺害の動機・桃子を利用した理由・亞希子を憎んだワケ

事件解決

梨惠P或美保P有其中一個達到一定以上嗎？

NO

與涼子飲紅茶

ENDING NO.9

YES

梨惠P和美保P哪一邊較多呢？

梨惠

與涼子和理惠哪一個飲紅茶呢？

涼子

梨惠

與梨惠飲紅茶

美保

與涼子和美保哪一個飲紅茶呢？

涼子

美保

與涼子飲紅茶

連接自SAVE POINT 15

遇上了千里

美保到病房探你

與涼子到休憩室

發現地板的傷

醫院是在地下進行治療的

移動病床

SAVE POINT 16

連接自SAVE POINT 18

院長室內

質問西條

讓梨惠看到

★選擇梨惠が院長を殺す理由・どうやって院長を殺害した

★選擇注射器に梨惠の指紋・梨惠と院長が休憩室にいるのか

有找警察嗎？

NO

ENDING NO.7
桃子與美保提供線索

YES

亞希子倒下了

置之不理

握緊雙手

3人在自動售賣機前面

SAVE POINT 19



DRIFT KING 首都高 BATTLE

BY：MANSELL



在首都高速公路上大飛車！

由日本著名賽車手和賽車技師——土屋圭市及坂東正明所監修的PLAYSTATION賽車GAME《DRIFT KING首都高BATTLE》終於推出了。

這個賽車GAME所跑的賽道正是模擬日本真實的高速公路，至於其真實的程度之高，就連僅僅到過日本數次的筆者也覺得非常之「熟口熟面」；尤其是那些

巴士和貨櫃車……總之，能夠在日本的高速公路上以300公里以上飛車，就算只是遊戲也是過引非常，況且根本就不應或不能這樣做。

怎麼？還不知土屋圭市和坂東正明是誰？他們不單是賽車手（土屋）和賽車技師（坂東），而且還是專欄作者和節目主持人，更經常拍攝一些教人賽車的VEDIO，相信香港也有不少人看過他們的錄影帶呢！

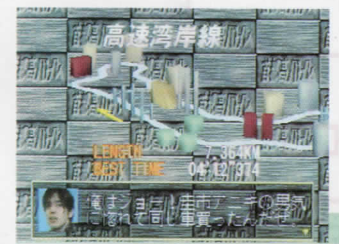








3種遊戲模式+改車名



SCENARIO 故事模式

在開始時從第一組的三架賽車中挑選一架作為比賽之用，然後每跑完一場賽事後便可得到一筆獎金（第一次勝出該對手有40000，之後再次勝出該對手便有10000至15000，至於落敗了亦會有3000），再拿這些獎金到坂東正明那裏替自己的賽車改裝至更快更勁。而每勝二人便可以挑選下一個組別的新車，不致對方的賽車拋離得太遠。

至於最後的對手便是土屋圭市！



VS COM 和電腦對戰

可以揀取任何賽車和任可跑道，然後電腦便會有對手向你挑戰。在這一個模式中，是不用錢也可以改車的，請盡情地改吧！



PRACTICE 計時練習

和上一個模式一樣，亦是可以揀取任何賽車和任可跑道和不需金錢就可以改車；唯一不同的就是只得你自己一個人在馬路上不停地飛馳。



CONFIG 可以改車名

在CONFIG中除了可以聽音樂外，更可以自由地替自己的愛車改名。順帶一提，若是用手動變速的話，把原有的R1及R2調轉會更易使用。



12款賽車大介紹

第一組

MX-5

只有大約1900cc的MX-5，雖然只是消閑的開篷車，但由於是後輪驅動的關係，故此擁有一定的實力；馬力不是同組最大，但由於容積較大，所以最大馬力及最大扭力都會在較低轉數出現。



COROLLA

由於是舊式前輪帶動汽車的關係，所以會呈現出轉向過多的現像；不過，始終是一架適合初學者的車種。因為其性能比較差的關係，若是自問身手較好的讀者，就不應選



CIVIC

毫無疑問地，CIVIC就是此一組的最強車種。雖則只有1600cc的引擎，卻可發出170匹的馬力，加上其貼地性能甚高，可真是小霸王呢！不過，其最高馬力和扭力要在七千多八千轉才產生。



第二組

200 SX

在香港俗稱「飛鷄」的後輪驅動跑車，其意思即是單有速度而彎角性能差勁(不過甚受年青一輩的歡迎)。事實上，此車在本GAME的表現的是如此，若是替它改裝的話，應先從貼地性能着手。



SILVIA

多年前在香港流行一時的轎跑車——詩麗雅，由於擁有漂亮的外貌，加上性能不差，所以深得人愛戴。可是在這一組卻是最慢的一架，不過其操控性卻比200 SX好上多倍，尚可一揸。



MR-2

小型中置引擎後輪驅動跑車的第二代，本身比上一代更吸引，而且性能亦更佳。此車本身的平衡度極佳，加上其改裝潛質極大，筆者就試過創下301kph的紀綠，足見其性能之強勁。



第三組

3000 GTO

以3公升引擎配以雙渦輪增壓，其動力輸出十分強勁，而最大扭力更達43.5kgm之巨，而且更在2500轉時全數輸出！可想而知它是多麼的大力，而且更有四輪驅動，貼路性能甚佳。缺點是重了一些。



300 ZX

300 ZX可説是日本跑車中最為人所熟悉的一個系列，它亦是以3公升引擎配以雙渦輪增壓，不過輸出並沒有那麼強，但300 ZX的優點就是在於它的操控性，而且各項性能也很平均。



RX-7

RX-7最特別之處就是它採用了與別不同的雙轉子引擎，當然亦加上了雙渦輪增壓。另外，RX-7亦是這一組中最輕的，所以其馬力重量比最高，故此它的轉彎性能也是很出色。



第四組

NSX-R

是第一輛以全鋁金製造的跑車，所以車身十分輕巧，而且非常堅固(玻璃纖維造的車身也很輕巧，但就十分脆弱)，再加上是採用了中置引擎後輪驅動的格局，跑起來十分靈活。



SUPRA

性能十分強勁的新款跑車，不單止馬力強大，扭力更是所有跑車中最強的44kgm，而且更在氣動力上有很高的性能。它的改裝潛質十分高，可以成為最後的跑車，讓它的性能盡量發揮吧。



SKYLINE GTR

2.6公升雙渦輪增壓引擎配上四輪驅動和四輪轉向，加上數不盡的標炳戰績，可説是無數人的DREAM CAR，SKYLINE GTR確實是一架性能強勁的辣車，而土屋圭市正是駕此車向你挑戰。



坂東正明的賽車補品公司

在故事模式裏，若不拿你的賽車去改裝和進補，根本就不能壓倒你的對手，更別奢望可以打爆機……當你買完那些改裝零件時，記得要把它們裝上(SETTING)，否則便不能使用那些改裝零件了。當太多零件時，你大可用AUTO SETTING來幫自己的愛車TUNE UP，可以慳回不少時間，實在是非常方便。





引擎

1.小渦輪增壓，重視低轉速扭力和輕彎性
2.中渦輪增壓，動力與靈活性並重
3.大渦輪增壓，只是着重最高速度
4.中間冷卻器，急速冷卻渦輪增壓
5.NA用增壓器，是自然進氣引擎專用
6.增大汽缸的容積
7.打磨汽缸體，增加排氣的效率
8.提高渦輪增壓的效率
9.油冷器
10.大型散熱器
11.賽車用火花塞
12.增強高轉數的反應和力量
13.高性能燃料噴注系統



EXHAUST 排氣管

1.着重最高速度的排氣管
2.着重最高加速的排氣管
3.增強排氣的效率
4.適合高轉速的引擎
5.犧牲低轉速而着重高轉速的表現
6.最高速度的排氣管
7.完全沒有排氣的抵抗，但非常嘈
8.把排氣管內的污物清除



SUSPENSION 懸掛

1.普通街車用最合適
2.着重轉彎性能
3.避震力最好
4.普通街車用最合適
5.提高貼地性能
6.進一步提高過彎性能
7.穩定器
8.TOWER BAR
9.防反桿
10.強力吸震器
11.限滑差速，把扭力平均地傳送
12.直路差，彎路好



BRAKE 制動器

1.比一般的強
2.制動效果甚強
3.有優異的散熱制動
4.擁有超強的制動效果
5.提高制動效果
6.幫助制動器散熱



TIRE 輪軚

1.達到一般的要求
2.非常穩定及安全
3.重視操縱性，轉一些窄彎也綽綽有餘
4.具有超強的抓着力
5.適合比賽的輪軚
6.抓着力最大，駕駛感極重
7.輕量化的鋁合金輪圈
8.超輕量化的鎂合金輪圈



TRANSMISSON 變速箱

1.變換到5前速
2.變換到6前速
3.着重低速彎角的現表
4.着重高速彎角的現表
5.着重加速的現表
6.着重極速的現表
7.自動波用的慢齒
8.自動波用的快齒



INTAKE 吸氣口

1.減低空氣阻力，提升吸氣效率
2.達到最高的吸氣效率



AERO 氣動力部件

1.前擾流器
2.尾翼
3.氣動力後鏡
4.側裙腳



ELECTRONICS 電子零件

1.提高渦輪增壓性能
2.解除速度限制器
3.解除增壓限制器
4.電腦燃油控制系統



OTHERS 雜項

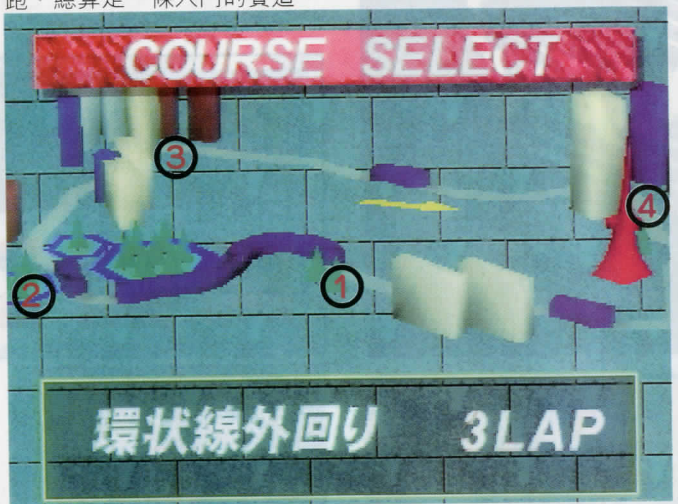
1.快速手動人波
2.金屬離合器
3.高效率離合器
4.將多餘的部件拆走



跑道介紹

A. 環狀線外側

這一條跑道頗多起伏，而且亦有很多暗彎，但都不是太難跑，總算是一條入門的賽道。





1. 入隧道的第一個急彎，如果賽車的貼路性能不差的話，是不需要減速的，但要小心內　埋伏着的大校巴和大貨櫃車。



2. 出隧道的急彎，如果入彎時的線位靚，便不需要減速，反之便要減些少，以免出彎時撞牆。



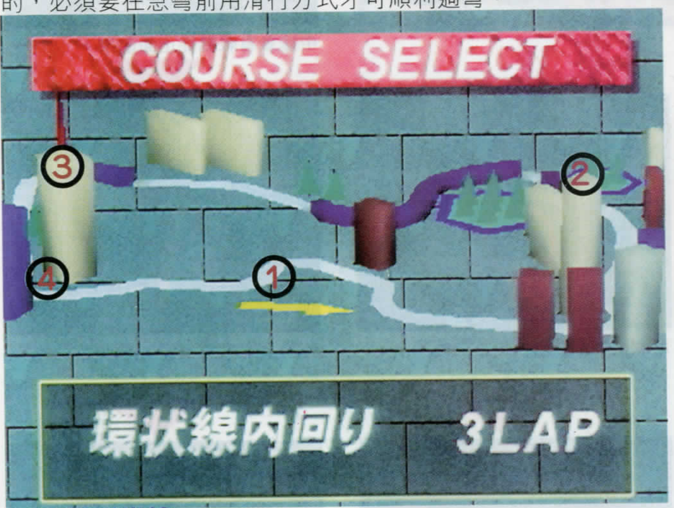
3. 這個彎很易過，但千萬不要有任何碰撞，因為這是會影響出彎後的速度，之後的直路是會輸很多時間的。



4. 衝線前的最後一個彎，這一個彎一定要收油，否則便會撞牆而被對手在最後一刻壓過你衝線。

B. 環狀線內側

這條跑道十分多彎，而且非常之急，所需要的技術是很高的，必須要在急彎前用滑行方式才可順利過彎。





1. 起步後第一個急彎，若是處理不好，便會給對手爬過你，之後便很難追回。



2. 入隧道前的一個彎非常高速，所以很容彎撞牆，但若減速得太多便會耗掉很多時間，所以是非常的高難度——既要快、又要準。



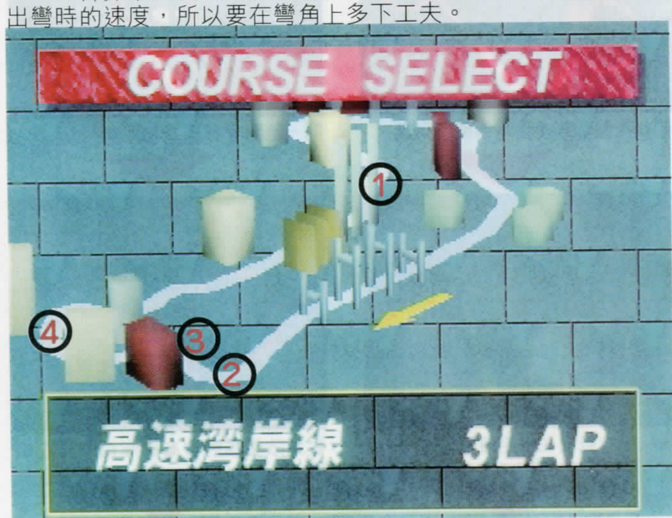
3. 全條跑道最窄的彎，幾乎要把車剎停才可以過，所以一定要預早收油，否則後悔莫及！



4. 同樣是衝線前的一個彎，難度並不太大，但由於彎深非常闊，視野不夠，前面可能會有重型汽車在等候，所以要盡量從外線入彎。

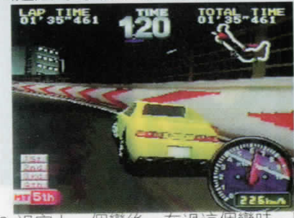
C. 高速灣岸線

一條非常高速的跑道，彎雖然不多，但若處理不好便會影響出彎時的速度，所以要在彎角上多下工夫。





1. 這個彎角在起步時是沒有威脅的，但當在第二個圈時由於跑車的速度十分高，所以變得非常危險，在第二個圈過這彎時最好收一收油。



3. 過完上一個彎後，在過這個彎時，同樣要落波才能夠完美地駛過，但是若在彎中有一兩架重型車便只好嘆命苦了。



2. 複合彎角的第一個彎，由於賽車這時是以最高速駛向這一個彎，所以一定要落兩個波才可以保持平衡入彎。



4. 隧道中的第二個彎，看上去非常易過，但由於這個彎非常長，若果太高速便會撞牆然後給對手越過你。



播片攻略大圖鑑

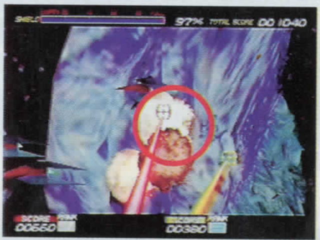
GALAXIAN³

TEXT：ARES





SATGE 1 PROJECT DRAGOON



中途會有戰機從正面衝來。



到敵艦左側時先要擊落左面出現的敵機。



甫開始畫面便會出現大量空雷，要盡量全數擊落。



擊毀空雷時會有數隊三機小隊於正上方出現。



下方會有多台戰機高速出現，要在它們回旋反擊前先發制人。

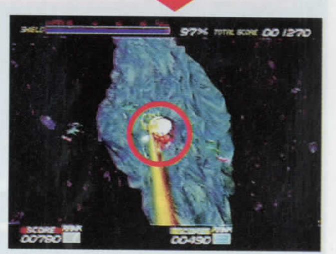
走漏眼的會回旋及於正面衝來。



左右隻側會有大量戰機橫向出現。



同時會有戰機在近距離橫過。



於隕石中央會有三台戰機從遠處飛來。



同一地點會有第二波到來。



看到敵艦隊時會有機隊由右至左出現。



到敵艦正面時兩邊會同時有敵機出現。

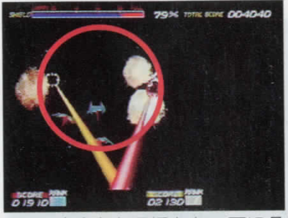


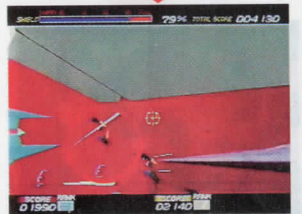
到接近時才集中擊毀砲台。



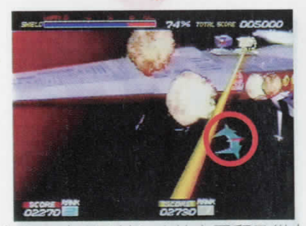
從艦右側擦過時會有大批敵機出現。


小心第二波的神風式攻擊。

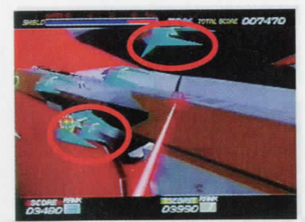

自機上升時會有漏網之魚，不過是沒有威脅的。


與另一敵艦接觸時會有戰隊於後方出現。

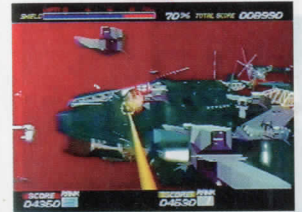

之後會有敵機由左至右近距離掠過。


在突入時除要射主砲外亦要顧及從右方出現的敵機。


此時只需集中射擊敵艦的輔助推進器，之後敵艦便會爆炸。

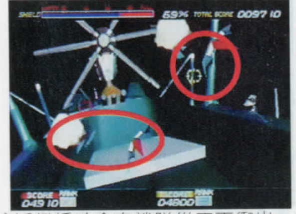

離開時會有敵隊由左至右近距離出現。


看到主力艦時會有紅色戰機出現，要在它們編好隊形攻擊前攻擊。


暫時不可理會灰色的運輸艦，先要料理四周出現的護航機。


之後才擊沉運輸艦取分。


必要先射毀兩個砲台。


接近艦橋時會有機隊從正面衝出。

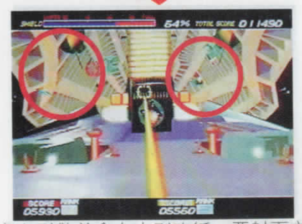

離開時會有第二波攻擊到來。

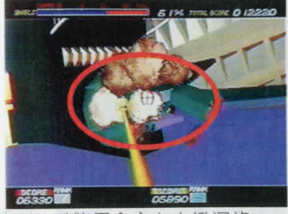

到中距離時會有大隊機隊出現。

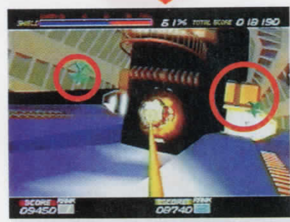

突入主力艦時會有敵機從左後方出現。


跟着正面會有大批機隊。


會有數機從左至右近距離掠過。


在主引擎前會有小型砲艇，要射下它們及其粉紅色飛彈。


射毀主引擎便會令主力艦沉沒。


距離拉遠時又會有小型砲艇出現。


主力艦爆炸時會有一機隊由左至右近距離出現。


離開後會有沒有威脅的機隊。


於進入大氣圈後便會遇上在下方交叉出現的敵機。


之後敵機會從正面衝來。



跟着會有敵機從四面八方出現，但主要要攻擊正上方的目標。



地面會有戰車在下方同時交叉出現。



戰車先會在正中投出炸彈。



之後從左面面投彈。



跟着在左面及右面投彈。



即使擊中畫面邊沿亦計數的，故一個炸彈也不能放過。



不一會戰車便會撤退，大可作出大屠殺。



看到地面砲塔時先不要理會，必要先解決上空出現機戰及其飛彈。



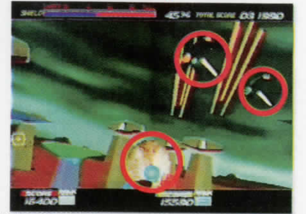
攻擊砲塔要射頂部才有效的。



除鐳射外，砲塔還會射出藍色的能量球，玩者必要射下，否則會扣去大量能源。



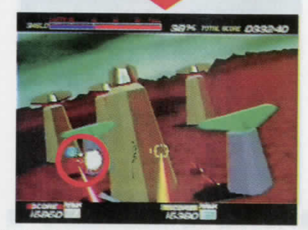
之後戰車及戰機會同時出現，選擇上要先射從正上方出現的戰機。



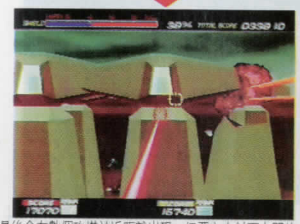
戰機會從右面飛過，玩者同時要迅速地射下中下砲塔的能量球。



跟着戰機會從右至左飛過，大可不用理會及集中攻擊砲塔。



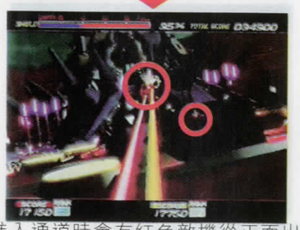
戰機飛過後左下的砲塔會射出能量球。



最後會有數個砲塔於近距離出現，但要主力射下中間的一個，否則便會相撞。



衝下時會有扇狀機隊出現。



進入通道時會有紅色敵機從正面出現，要在對方迴旋前射下。



之後會有紅色機隊從左後方趕上。



緊接會有第二波出現。



進入管道時會不斷旋轉，其實只要向左面一點集中射擊便行，不用追餐死。



到地面時敵機會從左上方撤退，可作追擊。



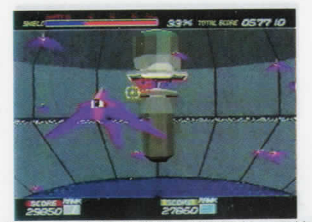
再進入的管道會不斷有以三至四機編隊的紅色機隊正面出現。

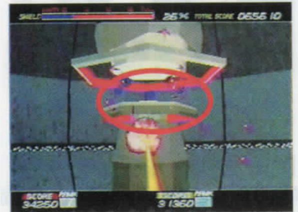


機隊會與氣閘相間出現，要盡快射毀，否則相撞會扣去不少能源。



終於到達任務的破壞目標，但先會有三台敵機從正面衝來。


此時會有大量敵機從四周衝來，要快速射倒，否則會相撞。


到此距離時已可向目標物——塔中的圓球射擊。


最後攻擊是限時的，但到近距離攻擊時圓球會射出能量球，故玩者必需一面射擊目標一面射下能量球，否則會勁扣能源。


一番苦鬥後終於完成任務。



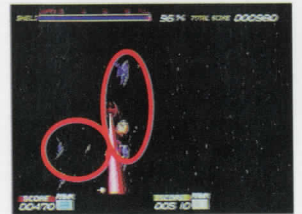

開始時先有一隊敵機從下方出現。


跟着有兩隊扇形機隊從下方升上及降回。

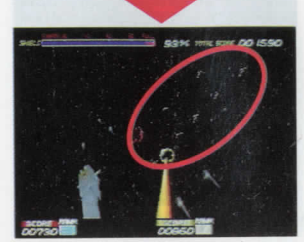

再前進會有兩台失魂機從正面衝來。


跟着會有敵機從右面橫過。


在正面會有敵機作正面攻擊，要優先處理。


跟着正面及左面會有敵機迴旋及正面衝來攻擊。


看到敵艦時會有機隊從右上角出現。


之後遠處會有兩波機隊衝向右下角。


再有機隊從左下垂直飛過。


自機急速移動時中央會有機隊出現，但並沒有威脅。


在追出敵艦隊時，先會遇上護航機的尾部，要先發制人。

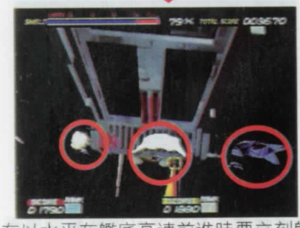

之後會有護航機從艦兩側正面衝向玩者。


接近敵艦時不要理中間的無辜敵機，先射掉左上角的機隊。


看到敵艦的輔助推進器時便要集中射擊。


自機急速移動時會有敵機從正中衝向右方，要在中央時先射掉。


至達艦底時會有三台敵機於正面出現及散開。


在以水平在艦底高速前進時要立刻射掉三台衝來的敵機，否則會被攻擊。

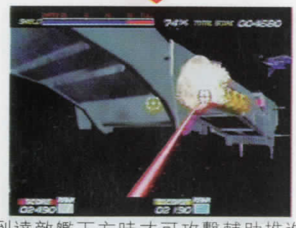

距離拉開時有戰機從上方出現。

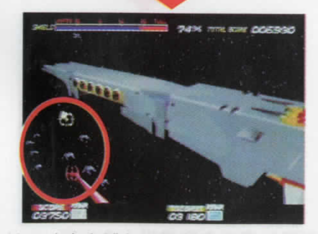

到達另一艘敵艦時，先要處理從正面衝向右面的機隊。


高速繞至艦底時會有三台敵戰出現，絕不可放過。


看到艦側的輔助推進器時可集中攻擊。


當到另一面時要先處理在左面出現的敵機。


到達敵艦下方時才可攻擊輔助推進器。


離開時會有護航機隊從左下方出現。


遇到敵方要塞時會有戰機從右下飛出及向左上進發。


之後正面又會有敵機。

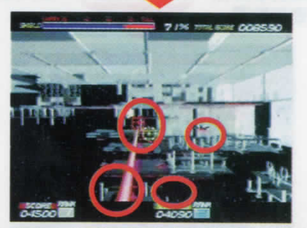

於繞道時會有機隊於上方出現。

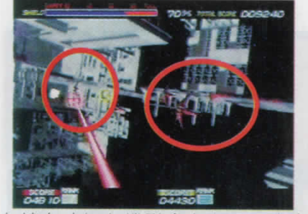

在接近要塞時會有敵機在中央遠處橫過，當然不可放過。

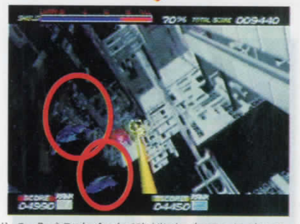

突入時會有紅色機隊於正中央衝來，雖然距離很遠，但也不能放過。


如不能全數擊落便會遭到神風式攻擊。


進入時會有兩行敵機在正面由上至下經過。


之後紅色敵機會在中央遠處衝來，要一隻不留。


在轉向時紅色機隊會在左面飛向右面。


進入內部時會有戰機在右下角出現。


回復水平時左面會有追兵。


再向下進發時會有紅色戰從上方爬頭。


到達後紅色機隊會由右面橫過。

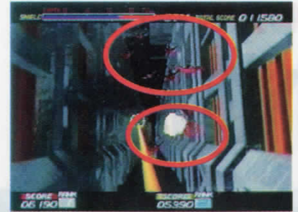

跟着會有多隊紅機由右飛至左及正面片向玩者。


再前進時敵機會在左方出現及超前。

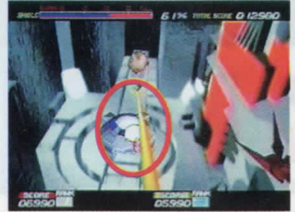

會有敵機在右面作迴旋攻擊。


有兩台戰敵正面衝突。


於上昇時會有機隊爬頭，不要放過此取分機會。



在突入長廊時會有紅色戰機於四周衝向玩者，要在遠距離時處理。



看到渦爐時便要集中攻擊，成功擊毀後要塞便會爆炸，但同時要小心護航機。



轉移到地面後會有紅機從右後方超前，要盡快攻擊。



因為同時會有一大批紅機於正面出現及狂衝向玩者。



之後一台空中砲艇會在右面出現。



砲艇會射出粉紅色的能量彈，玩者一定要射毀它，否則命中會扣不少能源。



不一會砲艇會暫時消失，但兩側會有紅色戰機出現。



戰機飛走的同時砲艇會在右下角再出現。



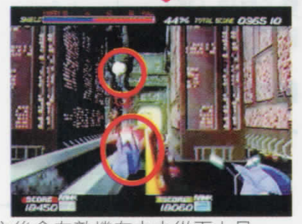
此時如玩者能擊毀它它便只會放出一枚砲彈，但如給它逃脫便會在畫面兩側放出兩排砲彈。



進入市中心時右面會有機隊爬頭。



同時左正面又會有紅機出現，要優先處理紅機。



之後會有敵機在中央從下上昇。



到達城市上空時會有敵機從右下角殺出。



之後會有兩台失魂機從畫面上方出現及急速下降，可不作理會。



在前方敵機會上昇，不可錯過機會。



在自機上昇時會有紅機正面衝來。



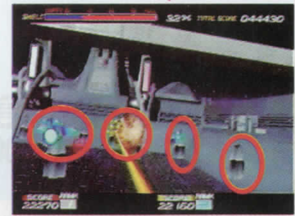
翻山後會有兩排敵機自下方向上方飛行及在中央向側面轉向。



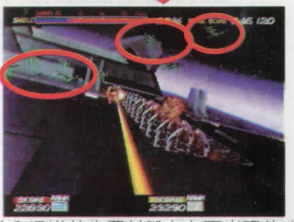
之後會有兩行扇形編隊的敵機從下方面現。



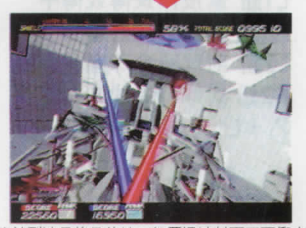
在接近司令塔時會有三台砲艇出現，不擊毀它們也要射去那些飛彈。



進入空地時砲塔會升出，要立刻射毀及射去它們射出的能量球，此外在進入時亦要射去正面出現的敵機。



進入通道前先要射毀在左面出現的砲艇。



終於到達最後目的地，但要迅速射下正面衝來的神風式戰機。



在此角度已可向目標物圓球攻擊，但同時又要射去能量球及飛來的戰機，加上限時進行，連射速度及射擊效率便是取勝的關鍵。



完成任務，HARD MODE爆機後會有EXPERT MODE選擇。



GET IN THE TOMORROW 足球小將 J



TEXT：ARES

用盡十隻手指

由於玩家對遊戲的要求日見細緻，故近年足球遊戲的操控己越來越複習，加上在《足球小將J》此遊戲又怎可少了必殺射球的存在，故此遊戲的操作也頗為複雜，至於如要簡單易明，那系統上便可大至分為三部份。

持球時

方向桿　　盤球移動
○鈕　前衝
×鈕　射球
□鈕　傳球
△鈕　技巧
L1鈕　緊按作長傳或傳中
R1鈕　輸入必殺射球指令
L2鈕　射球時令球向左旋轉
R2鈕　射球時令球向右旋轉
△＋L1　　特殊技巧

空中技

於空中時只要按×或□鈕，人物便會作頭鎚或半空抽射等動作，而當人物等級升高至一定程度後，人物更可使出倒掛金鉤。

必殺射球

在遊戲中，玩者可看到畫面兩邊的下角各有一個能量計，而人物的必殺射球便是以消耗這些能量發生的，故當人物的體源低下至一定程度後，玩者便不能再以該人物使用必殺射球。至於在使用方面，當人物持球時，玩者只要先按R1鈕及輸入指令便行。不過在賽程激烈時，如玩

防守時

方向桿　　移動人物
○鈕　前衝
×鈕　剷球
□鈕　撞開對手
△鈕　技巧
L1鈕　改變操作人物



者沒有足夠時間輸入指令，那麼便可直接按「L1＋R1」，而人物便會自動使出一招指定的必殺射球，如小次郎便只可射出「猛虎射球」，但「新猛虎射球」及「雷獸射球」便必定要以指令輸入。最後，玩者亦要注意不少必殺射球也有射程限制的，如離籠門太遠或進入了禁區也不能使用。



必殺射球對抗法

遊戲中既有必殺射球的存在，那麼能令守門員接到必殺射球的指令亦理所當然地出現吧。遊戲中守門員接觸必殺射球的一剎那，守門員的身體是會發出光芒的，而此時玩者只要在此刻同樣輸入「L1＋R1」此指令，那麼守門員便可順利接到射球，而消費便在能量計中扣除。不過玩者如覺輸入指令的時間很難捕捉的話，那麼只要在對方球員射必殺射球及身體發光時立刻連按「L1＋R1」，直至守門員接到足球止。最後，有一點玩者要注意的是，如守門員的等級不足的話，那麼能接球的成功率也會下降，即便入了指令也是白費的，當中森崎便是一個好例子。





必殺射球指令一覽

日本青年軍 / 日本少年隊

日向小次郎（小志強）

9號 / FW

雷獸射球（△）↑↓←→＋×
雙子射球（沢田）（★）
←↓→＋△
猛虎射球　　←↓→＋×
雙子射球（翼）→↓←＋△
新猛虎射球　　←→↓←＋×

新田瞬

18號 / FW

隼式射球←↓→＋×
隼式遠射（★）→↓←
↑＋×

「★」只能於青年軍使用
「△」只能於故事模式使用







葵新伍（★）

20號 / MF

新幹線射球　↑↓←＋×
不停站射球　←↓→＋×



大空翼（戴志偉）

10號 / MF

滑翔衝力射球（★）　↑←↓→＋×
衝力射球　↑↓＋×
雙子射球（岬）　←↓→＋△
雙子射球（日向）　←↓→＋△



岬太郎（麥泰萊）

11號 / MF

回力標射球（△）←↓→↑＋×
衝力射球（△）↑↓＋×
雙子射球（翼）←↓→＋△



松山光

12號 / MF

黃金之鷲射球（★）　←→↓←＋×
鷲式射球　←↓→＋×

早田誠

7號 / DF

剃刀射球　↓→↑＋×
雙重剃刀射球　↑←→＋×



三衫淳

6號（★24號）/ DF

衝力射球（★）　↑↓＋×
遠射　→＋×

石崎了（樑仔）

14號 / DF

香蕉射球（★）　→←＋×
遠射　→＋×

次藤洋

5號 / DF

空中雙子射球（政夫or和夫）（★）←↓→←＋△
強力射球（★）→↓←＋×

沢田猛（德仔）

15號 / MF

香蕉射球（★）→←＋×
雙子射球（日向）（★）　←↓→＋△



立花政夫

5號 / FW

銀河攻擊（和夫）（★）
↑↓←→＋△
空中雙子射球（次藤or和夫）（★）←↓→←＋△
中量級射球　↓＋×
空中颱風射球（和夫）　→↓←＋△



立花和夫

3號 / FW

銀河攻擊（政夫）（★）
↑↓←→＋△
空中雙子射球（次藤or政夫）（★）←↓→←＋△
遠射　→＋×
空中颱風射球（政夫）　→↓←＋△



漢堡青年隊

卡爾・軒斯・史奈達

10號 / FW

火焰射球　→←↑→＋×
假身火焰射球 ←↓→＋×



希文・卡魯治

8號 / MF

香蕉射球　→←＋×



意大利青年隊

沙柏度尼・贊迪尼

9號 / FW

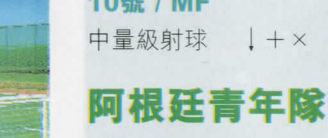
遠射　→＋×



干地

10號 / MF

中量級射球　↓＋×



阿根廷青年隊

巴斯高

12號 / FW

遠射　→＋×



芬奴・迪亞斯

10號 / MF

香蕉射球　→←＋×
衝力射球　↑↓＋×



法國青年隊

路易•奈布倫

20號 / FW

艾菲爾攻擊 ↑←↓→+□
重砲射射球 ↓←→+×



艾路•史度•比爾

10號 / MF

艾菲爾攻擊 ↑←↓→+□
曲尺射球 ←↑→+×



德國青年隊

卡爾•軒斯•史奈達

11號 / FW

火炎射球 →←↑→+×
假身火炎射球 ←↓→+×

捷士達

10號 / MF

遠射 →+×

希文•卡魯治

8號 / MF

香蕉射球 →←+×



國際米蘭少年隊 / 國際青年隊

「★」只能於青年軍使用

葵新伍（★）

20號 / FW

不停站射球 ←↓→+×

馬迪奥

8號 / MF

香蕉射球 →←+×
遠射 →+×

荷蘭青年隊

基魯特•佳撒

10號 / FW

遠射 →+×

尤漢•尼西布烈古

12號 / FW

曲尺射球 ←↑→+×
中量級射球 ↓+×



奴特•古利士文

14號 / MF

衝力射球 ↑↓+×
遠射 →+×

尼奧•狄古

4號 / DF

米加頓射球 ↓←↑→+×
遠射 →+×
重力射球 ←↓→+×

布蘭亞•加魯 特

11號 / MF

幻像射球 ←↓→↑+×
滑動射球 →↓←+×

中華台北青年隊

李龍偉

11號 / FW

超力射球 ↑→↓←+×



蘇偉峰

7號 / MF

滑動射球 ←↑→+×
遠射 →+×



泰國青年隊

察拿•岡撒華特

11號 / FW

大空中滾動（法蘭+沙高）
→↓←+△
毽球火花（法蘭+沙高）
→←↓→+△
香蕉射球 →←+×
中量級射球 ↓+×



沙高•岡撒華特

9號 / FW

剪刀火花 →↓←↑+×
大空中滾動（法蘭+察拿）
→↓←+△
中量級射球 ↓+×
毽球火花（法蘭+察拿）
→←↓→+△





法蘭・岡撒華特

10號 / MF

大空中滾動（沙高＋察拿）
→↓←＋△
遠射　→＋×
毽球火花（沙高＋察拿）
→←↓→＋△
幻影火花　→↓←↑＋×



班立高

4號 / DF

粉碎射球　→↑←→＋×
重力射球　→↓←＋×



祖雲達斯

沙柏度尼・贊迪尼

9號 / FW

遠射　→＋×
引導射球　↓←↑＋×



茲路比路度・特槃尼

10號 / FW

遠射　→＋×
重力射球→↓←＋×



AC米蘭少年隊

度馬・依艾狄尼

11號 / FW

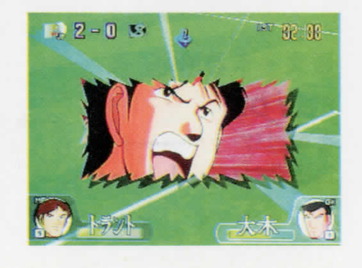
香蕉射球　→←＋×
中量級射球　↓＋×



斯美安尼・度蘭度

9號 / MF

香蕉射球　→←＋×
遠射　→＋×



街頭戰士隊

三阪賢

9號 / FW

毒蛇射球　↑←↓→＋×
死亡粉碎　→↓←＋×
通天閣攻擊（池田）↑←↓→＋□
黑色風暴（漢寶）→↓←＋△

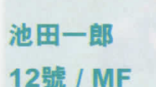


漢寶・科亞文

11號 / FW

超力射球　↑→↓←＋×
死亡粉碎　→↓←＋×
黑色風暴（三阪）→↓←＋△





響護

10號 / MF

死亡粉碎　→↓←＋×

池田一郎

12號 / MF

通天閣攻擊（三阪）↑←↓→＋□
死亡粉碎　→↓←＋×
遠射　→＋×



聖保羅球會

撒姆艾利・　魯韋尼

5號 / FW

衝力射球　↑↓＋×
遠射　→＋×



大空翼（戴志偉）

10號 / MF

滑翔衝力射球 ↑←↓→＋×
衝力射球　↑↓＋×

加布利艾路・阿多里

11號 / MF

中量級射球　↓＋×
香蕉射球　→←＋×





REAL JAPAN 7 （RJ7）

火野龍馬

9號 / FW

倒掛火龍射球 →↓←↑＋×
火龍射球←↓→＋×





弓倉宜之

10號 / MF

衝力射球 ↑↓+×

吉川晃司

7號 / MF

假身射球 ←↓→+×



艾路・史度・比爾

11號 / MF

艾菲爾攻擊（路易） ↑←↓→+□

曲尺射球 ←↑→+×

舞圓射球 ←↓→↑+×



法林明高

卡路羅・辛坦拿

10號 / FW

黃金之鷲射球 ↑←↓→+×

滾動倒掛射球 →↓←↑+×

滑翔衝力射球 ↑←↓→+×



芬奴・迪亞斯

9號 / MF

香蕉射球 →←+×

衝力射球 ↑↓+×

彈跳射球 ↓→↑+×



路斯亞羅・里奧

12號 / MF

中量級射球 ↓+×

遠射 →+×





沙高・岡撒華特

3號 / DW

剪刀火花 →↓←↑+×

大空中滾動（法蘭+察拿）→↓←+△

中量級射球 ↓+×

毽球火花（法蘭+察拿）→←↓→+△



夢幻組合隊

路易・奈布侖

7號 / FW

艾菲爾攻擊（艾路）↑←↓→+□

重砲射球 ↓←→+×

超級重砲射球 →←↑→+×

卡爾・軒斯・史奈達

10號 / FW

火焰射球 →←↑→+×

假身火焰射球 ←↓→+×

燃燒射球 ↑↓←→+×



法蘭・岡撒華特

5號 / DF

大空中滾動（沙高+察拿）→↓←+△

遠射 →+×

毽球火花（沙高+察拿）→←↓→+△

幻影火花 →↓←↑+×



巴斯高

12號 / FW

遠射 →+×

衝力射球 ↑↓+×



班立高

4號 / DF

粉碎射球 →↑←→+×

重力射球 →↓←+×

原子射球 →↓←+×



察拿・岡撒華特

2號 / MF

大空中滾動（法蘭+沙高）→↓←+△

毽球火花（法蘭+沙高）→←↓→+△

香蕉射球 →←+×

中量級射球 ↓+×



希文・卡魯治

8號 / DF

香蕉射球 →←+×

日爾曼射球 ↑↓→+×





故事模式

序章
日本少年隊 VS 德國青年隊

以一般遊戲來說，通常第一版也不會太難玩的，然而在這序章中，雖然玩者的隊伍是日本少年隊，各人有也不少利害的必殺射球，但相對以敵人來說，德國青年隊便是一支於基本能力值上高於日本少年隊的勁旅。此外加上在敵陣中有大空翼的宿敵——卡爾•軒斯•史奈達及傳說的天才守門員米拿，故不論於攻及守方面，在此序幕戰中玩者也會遇到非常嚴峻的考驗。在守方面，雖然守門員是若林源三，但史奈達的炎焰射球可說是無堅不摧，玩者在輸入抵擋必殺射球的指令時只要稍為不當便會被史奈達得手，尤幸對於其他球員的射球源三亦沒有甚麼問題，因此在防守方面，玩者不應給大空翼跑得太前，好令他能在中場截去史奈達的攻勢。至於在攻方面，基本上能有握將球送入對方籠門的便只有日向小次郎的猛虎射球及新猛虎射球，但由於要顧及體力作必殺射球之用，因此在進攻方面玩者應以其他球員將球帶到對方的後半場及讓小次郎在大禁區前起腳。此外，大空翼的衝力射球亦是非常有用的武器，故在有機會時，玩者可讓翼將球帶到中場的邊線及以衝力射球作遠距離制壓。








CHAPTER I
太陽王子 葵新伍
國際米蘭少年隊 VS AC米蘭少年隊

在此戰的意義上，基本只是要交待《J》的新隊員葵新伍的出場，而在遊戲方面亦跟據原作故事般安排。葵新伍原本是國際米蘭少年隊的後備球員，當與AC米蘭少年隊對旅時，國際米蘭竟遇上了前所未有的劣勢，於是在上半場以一比零的成績下，太陽王子葵新伍首次出場及挽回劣勢。而在遊戲方面，由於環境條件是是下半場及一比零，故玩者的首要任務便是先以20號葵新伍連取兩分以挽回劣勢，之後便可以他及8號馬迪奧追擊。至於在防守方面，玩者的守門員是守門高手茲羅•比路拿迪斯，故大可放心攻擊。





國際米蘭少年隊 VS 雲達斯

跟着的賽事，便是由國際米蘭少年隊對祖雲達斯，在基本戰力上，根本玩者已佔到了絕大部份的優勢，在防守方面有無敵的守門員兼隊長茲羅•比路拿迪斯，在防守方面又有太陽王子葵新伍，因此總括來說祖雲達斯的出現只是為了被玩者愚弄，情況下亦絕不像原作故事般遭遇到苦戰。在攻擊上，在此戰中葵新伍已懂得新必殺射球「新幹綫射球」，比起一早已有的「不停站射球」有更高的射門確率，加上對對方只有9號的贊迪尼有威脅，故玩者只要在防守時準確輸入指令便OK，而筆者在此戰中便以四比一完場，從比數上可知此戰可沒有理由敗陣。





CHAPTER II 足球小子 大空翼
聖保羅球會 VS 法林明高

鏡頭一轉，故事已至第二章，主角大空翼終於再次出場，而此戰便是大空翼對其球會的宿敵法林明高。在實力方面，基本上兩隊均是勢均力敵的，如玩者有大空翼，對方便有足球再造人——身穿10號球衣的辛坦拿，其必殺射球「滾動倒掛射球」如以搭鬥遊戲來說便是擋挌不能，以守門員現時的等級根本未夠班，此外12號里奧亦是玩者必需釘死的對手。至於在戰術方面，大空翼仍是穩守中場以防以上二人的來犯，並且在有機會時盤球至半場邊線以剛學會的「滑翔衝力射球」或「衝力射球」取分，至於前場便可交11號由的阿多里處理，基本上他是絕不比翼差的，玩者大可放心以他在敵陣中打開勝利之門。





CHAPTER III 結成 全本青年隊
全日本少青年隊 VS 街頭戰士隊

如讀者有留意開《足球小將》的話，那麼便應對此故事及其遊戲的不成文宿命有一定的覺悟，而此宿命便是當大空翼不在隊中時，球隊的弱點便會表露無遺。而在此戰中，由所大空翼仍未歸隊，故在遇上此隊水平遠超玩者的未名隊伍時，玩者便必須使出渾身解數。遊戲中玩者需然有空手守門員若島津建（歐陽建威）坐陣，但問題便在於這戰中他並沒有足夠級數去沒收對方的必殺技射球，加上對方分別有9號的三阪、11號的漢寶、10號的響及12號的池田可射出「死亡粉碎」此必殺射球，故玩者後防便要更加留意。至於在戰術方面，能有把握取分的便只有小次郎及新田，而射門時，小次郎便要在禁區邊沿甚至在當中，至於新田的「隼式射球」便要在禁區上角再下些射出。





（未完待續）







精靈王紀傳

BY：FUKUDA

謎之女子 大地之精靈篇

上回提要，精靈王後補一號里昂在炎之神殿找到炎之精靈伊弗里特後，從村民口中得知村子發生事故，於是便急急趕回村去。一回村，里昂看見很多村民體力不支倒在地上，又發現一名黑髮少女臥倒在水池旁邊。「黑髮呀....真是凶兆呀！」里昂聽到身旁的村老在說。不知所措下，他決定先回奧丹之家問師匠如何是好。奧丹聽罷事情始末後，叫里昂不要迷信，趕快救回那少女。當里昂正想再回水池時，在屋外被同村男子截停，原來他已將那少女帶回其家裏休養，叫里昂不用擔心，他又說那少女的衣服拈上只有在西北方森林生長的草類種子，里昂聽罷那後再找奧丹，奧丹告訴他在「炎之神殿」西面的「大地之森」，隱藏了一座「大地之神殿」，而在裏面是埋藏了「大地之精靈」的，叫他盡快去看看。

儲存後，里昂沿着往炎之神殿的路走，直至找到寫着「西—大地之森」的木板後便往西行，終於到達「大地之森」區域。里昂依着河道行，在下方畫面找到掉進「大地之神殿」的洞，可是除了發現指示板外便一無所獲。再向下行一個畫面，掉進另一個洞後，里昂結果正式進入「大地之神殿」的入口。依剛才的指示分別將兩個蠟燭台用火點着後，里昂向南行便能從樓梯返回地面。往北走掉下洞後，他在一顆枯樹內找到了「奇跡之杖」的魔法球，再打開門進入南面畫面取得「奇跡之杖」的卷軸，繼而利用魔法武器的力量使草苗長出彈弓，造成左上方返回地面的通道。順帶一提，每個魔法卷軸可以儲3次魔法武器攻擊，而魔法球與魔法寶石則能補充使用了的魔法攻擊次數，還有假如你一轉換武器，剛才所儲存的魔法攻擊次數則全部取消。當回到地面後向左行，暫時無須理會正中央的大洞，先往右下方的出口到達另一畫面，里昂一靠近那些浮板便會自動轉移，造成一道返回神殿入口的橋。現在跳下橋左面的洞掉回神殿，向左行到另一畫面，依照木板提示將冰先用火溶解後再用水將火弄熄，可發現一「奇跡之杖」魔法球，以令南面的草苗長出彈弓，造成回到地面的必經之路。返回地面後靠左邊的路行，從南面的洞掉下取得鎖匙後，先再循剛才的草苗彈弓跌到地面，再靠右邊的路掉下另一洞內，跳到南邊的平台取得大劍LV.1。接着跳回對岸往左走，從樓梯回地面補給及SAVE，便可到達頭目大食人花BERBULB的所在地，建議先召喚水之精靈以作回復。只要當心其觸鬚，並不斷用必殺技，車輪轉(前後前B)便能獲勝。打敗敵人後，先進房內取得「大地之精靈巴鳥(バウ)」接着里昂在大門前遇到村民，告之趕快從河道折返，他於是先回神殿再找捷徑回去。正當里昂回程途中，眼前突然出現了一個神秘人DARKWILL，說着「快叫那黑髮少女回我們這裏吧」便消失掉，里昂不禁有點心寒。究竟那名神秘少女有甚麼秘密呢？


1.謎之黑髮少女倒在地上



2.提示：「把兩個燭台點着後，就可打開這扇門」


3.進入大地之神殿的正確入口



4.把右上方的燭台點着後，取得這條鎖匙


5.把上面綠色門開啟的機關


6.把這個燭台點着後，右下方的綠門便會打開


7.跳上返回地面樓梯的平台


8.沿陸路再掉回神殿，把大蜘蛛殺死後可得鎖匙


9.在草叢中藏有另一條鎖匙；右邊枯木是奇跡之杖魔



10.打開南面的門取得奇跡之杖卷軸


11.利用奇跡之杖使草苗變成彈弓，做成回到地面的通道


12.返回地面後先行左再轉右下，可達最初的入口；而從洞可跳到另一區


13.向下行轉左到另一畫面，先用火將冰柱溶解


14.以水把火柱弄熄會出現奇跡之杖魔法球；南方有出口離開




15.回地面一直靠左行便可到一個洞穴


16.掉下可取得一條鎖匙;記着上面的黃金水晶


17.把大鐵罐推向右側去取得鎖匙;當心被火燒爆罐


18.由圖11的出路向右行到另一洞穴,把燭台點着後便可打開綠門


19.向左行到橋中央地帶,可跳到南面平台取得大劍LV.1


20.從此門向上行可到頭目處去


21.頭目:BERBULB


22.它的實力並非很高強


23.取得大地之精靈—巴烏


24.四天王之一DARKWILL出言恐嚇

水晶剋星 鬥技場篇

當返回村莊後，里昂第一時間找奧丹，奧丹叫他嘗試用精靈的「痊癒之力」來醫治那黑髮少女，里昂於是到水池召喚水之精靈迪度，來將她的病根治，向着她使用「治療術」(按A2次)後，她果然痊癒過來，原來她是一名叫妙娜(**ミュラ**)的占卜師。她提到「魔人阿基度」並未在上次與先代精靈王決戰時死去」，最近還在這片「杜亞」大陸慢慢復活起來。在里昂面前有被稱為「四天王」的強敵：紅色怪物RED DEMON、藍色騎士BLUE ARM、魔法師DARK WILL，以及擁有銀腕輪的魔人，都是繼承了「魔人阿基度」邪惡意志而被創造的怪物。至於妙娜是從它們那處逃出來的人，她希望身為「精靈王」的里昂能夠拯救她。回到奧丹之家，他告訴里昂肩負「精靈王」的使命，阻止魔人的野心，他又說在精靈界「杜亞」裏一共有6個精靈，可是他並不知道其餘3個在那兒。再一次找妙娜，她把從回天王處偷走的重要寶物紅正立方體(**レッドキューブ**)交給里昂，說它們一共藏有三個正立方體，而其餘兩個則不知所踪……。她又說在炎之神殿西面的「鬥技場」(**コロシアム**)藏有一股「未知之力」，叫里昂到那處看看。當到達鬥技場時，里昂發現正門被一個大鐵球擋着，終於他利用大地之精靈將那鐵球吞掉。進入正門後，把守衛打倒後里昂便從洞穴跌到「音之神殿」去，先到左邊區域去取得鎖匙，要注意那些盔甲鼠是不能被打倒的，唯有以大地之精靈將牠們「吞掉」。到達另一區域，里昂以水之精靈將枯死的草苗復活，做成彈弓取得另一條鎖匙(水之精靈可從通往炎之神殿的通道取得)。打開門後以炎之精靈點着3個蠟燭台，便可打開右側的綠門，到達條有很多石柱的通道。用鐵針球將搭着的石柱打碎後，可先到北面樓梯上去取得杖LV.2，然後往南面樓梯下一層去。在這層里昂分別將3個石頭機關用大石或鐵球壓着，得以開啟通往炸彈LV.1的房門。以炸彈開啟另一道門的機關，里昂利用鐵針球把擋着的石柱群撞碎，取得鎖匙和水之寶石。此時水之精靈速度已達4級，它告訴里昂可以自由使出魔法武器，方法是召喚適合的精靈，配合着相對武器按一下(例如水→杖，火→大劍)。向右行到另一區域，里昂先後把三個鐵球移離機關並且將三個電燈泡充電，便能打開正中的綠門，然後在北面房間開動橙色按鈕將士兵消滅。從最上方出口取得鎖匙後，里昂在上層的木林中在三聲警告內將全部樹林砍斷(最好用火炎之劍)，取得另一個「火炎之劍」卷軸。到了最深地區他發現前面有三個機關，憑着之前所看到的情報，分別以「右左左、左右左、左右右」順序處理機關控桿的方向，就能打開通往頭目TIM TIM的戰場，又是那句不斷用車輪轉便能打勝。在房內找到了「音之精靈布拉斯(**ブラス**)」後，里昂出場便遇到四天王之一的RED DEMON，它說里昂的村子現在很危險，而且它們還會對妙娜不利，說畢便立刻逃掉。

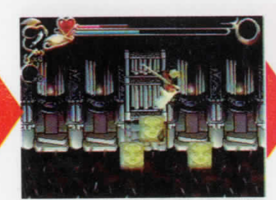

1.里昂取得紅正立方體

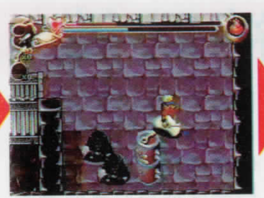

2.尼哈魯像向里昂提供情報


3.巴烏一啖吞掉大鐵球


4.打倒敵人後可令神殿入口重現


5.將3個機關全部開啟後，下方的綠門便打開


6.由綠門向前行不久便到這浮遊陣


7.在浮遊陣右邊有鎖匙-


8.由圖5右邊出口可到達炎之神殿，取得硬鐵弓箭卷軸


9.往下一層首先以水之魔法將枯草復原


10.然後以奇跡之杖令它生出彈弓





11.就可取得左邊的鎖匙


12.打開南面的門後，先把右邊的燭台點着

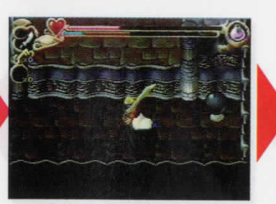

13.再將這兩個燭台點着，就能進入這房內

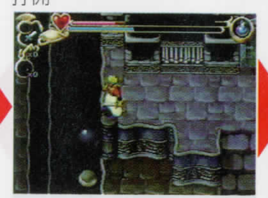

14.只要把房內的敵人消滅後，就可將右面畫面的通道打開


15.一直向左行，利用鐵針球將擋路石柱撞碎

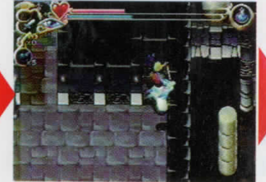

16.在北面把食人箱打倒後，可取得杖LV.2

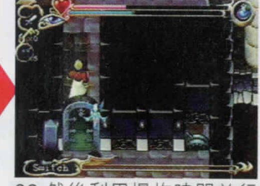

17.落一層後先用南面的巨石啟動石掣


18.再往右行將鐵球壓住另一石掣


19.最後爬過小洞到北面把第三個石掣處理

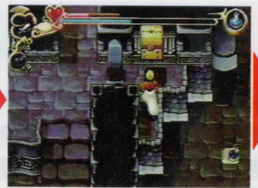

20.就能取得右上方綠門內的爆彈LV.1

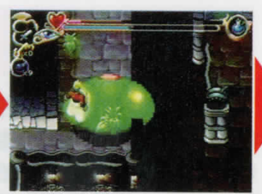

21.由圖17向北行，先把炸彈放在右邊的機關


22.然後利用爆炸時間差行到後面

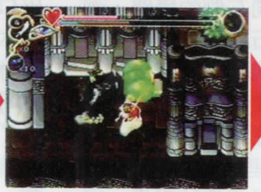


23.利用鐵針球打碎擋着的石柱，而其中一根藏有鎖匙


24.在圖20右側將炸彈拋向地上的按鈕，取得硬鐵弓箭卷軸

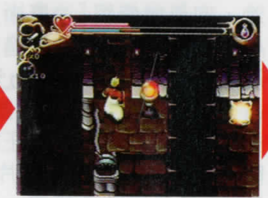

25.把右邊的門打開後，用大地之精靈將鐵球吞下

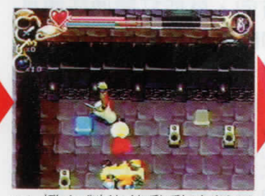

26.往下面位置，踩中機關令機械人將電燈泡充電


27用巴鳥將中央的鐵球吞掉；接着循上方將第二個鐵球推走


28.開動下方的機關令另一機械人活動，以其軀體作踏板推開第三個鐵球


29.引導空中的電球將中心的燈泡充電


30.把外面的燈泡充電後，就可進入綠門裏


31.橙色掣能夠啟動這新型兵器，而藍掣則是OFF


32.用電球引導機械人將另一台機體破壞，可得硬鐵弓箭卷軸


33.在左邊把敵人殲滅後，就可得到鎖匙


34.在三聲內把全部樹木砍掉，可找到火炎之劍卷軸



35.劈完樹順便取得另一條鎖匙


36.根據三項提示將機關解破，以打開上方的綠門


37.頭目：TIMTIM


38.它會化身成影追擊你的


39.取得第四隻精靈做同伴



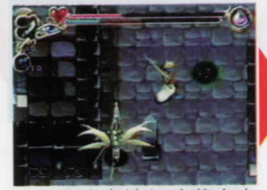
40.RED DEMON出言恐嚇里昂

魔草橫行 闇之神殿篇

里昂目送RED DEMON逃脱後，便焦急着如何盡快可趕回村莊。他先向中央的金屬瓶放出精神球召喚音之精靈，再向着那黃金色的水晶放出「最強音波」(按住A儲氣後放手)，將水晶擊碎現出轉送回鬥技場入口的轉送點。一回到村里昂就發現了敵方主將BLUEARM，它説要帶走妙娜，並且將村民們狠狠擊倒以作懲戒，説畢後便消失於空氣中。當里昂跑回家中看見妙娜時，她説只有「闇之精靈些特(シエイド)」才能將吸收了阿基度邪惡力量的魔草伊巴拉(イバラ)消滅。接着他到水池旁用治療魔法救醒受傷的奧丹，奧丹説他年紀已經很大，是時候離開這個世界了。他臨死前將「開啟通往天空之神



殿」的鎖匙—奧丹之劍(大劍LV.2)交給里昂，叫他一定要以精靈王的身份守護精靈界「杜亞」，並且要將被惡黨捉走的村民們救回。里昂從村右邊水池地帶的尼哈魯像得知，闇之神殿的入口是在大地之神殿那黃金色水晶後面。里昂再次到達大地之神殿那黃金水晶的位置，先對着旁邊的鐵罐放出精神球召喚音之精靈，然後再對着水晶使用「最強音波」將它擊碎，進入闇之神殿。首先用了箭將中央的機關打開，令到右邊的綠門開啟，再以音之精靈打碎右邊的水晶取得鎖匙，然後取得重要寶物「破壞之劍」卷軸。將大石推到壓住地上的石掣後，往右側通道到下層取得另一條鎖匙，接着返回剛才的水晶區以「破壞之劍」劈開前方石柱，進入下層區域。踏過浮板取得小刀LV 2及另一條鎖匙後，可先到上方畫面SAVE (跳起把鐵球打下作踏板)，里昂接着把正中央的燭台點着，頓時跌下一隻巨大敵人，將它擊退後打開通往後方的門，可是一行過去便遇上守衛GHOST ARM。解決它後往右走，並且要掉進洞裏去到達一個水池。里昂將機關開動後使浮板移動，以進入右下角的樓梯去，在那裏有杖的新必殺技情報(低點攻擊，跳起攻擊，跳起後按實C再按B)。點着中央兩個燭台令浮板移動，再用相信方法點起其他燭台，就能將所有寶箱取得。里昂從左下方平台裏的洞跳下，便能到達通往另一區域的地方，先以「破壞之劍」啟動兩個石製令浮板移動，然後再取得左下角的鎖匙。將右邊畫面的火龍擊倒後，先返回左邊畫面將剛才的草苗變成彈弓，然後再將大劍變成「破壞之劍」才折返右邊，那樣才能將石掣開啟。進入綠門之前可先到南方的機械人房，要先令電燈泡亮起才能取得鎖匙，方法是要記着當兩個機械是互相碰着時電流是會「傳導」過對方的，而且每劈機械人一下其面便會向順/逆時針轉90度，我們就要利用上特性來控制機械人的移動軌跡，當到達一間有四條龍的房時，可先到之前的房間補油及SAVE，而機械人提供的情報是「當它仍是卵時，不斷餵它食《魂》，當它變為《成蟲》時，不斷向其尾部攻擊」，這是打倒頭目SCREAMER的提示。打敗頭目後，便可找到「闇之精靈」些特加入隊伍。





1.以最強音波打碎黃金水晶，出現返回神殿入口的傳送點

2.四天王之一BLUE ARM武力震壓村莊



3.奧丹臨終前把其武器大劍LV.2交給里昂

4.在村外有一老鼠洞，可用巴烏咬開地面缺口取得縮小花入

5.以最強音波打碎大地之神殿圖16的黃金水晶，進入闇之神殿




6.神殿入口左側有一機關，用弓箭或炸彈啟動它令右下方的綠門打開

7.穿過綠門後可取得右邊的鎖匙



8.跳回左岸以鎖匙進入北面畫面，取得水晶裏的鎖匙

9.打開門可取得破壞之劍卷軸



10.把石塊推落去石掣機關




11.由圖7向上行，把石塊推下令全部浮板啟動



12.跳過浮板將石柱劈斷，用鎖匙開門後再行一段路可取得另一條鎖匙



13.在神殿入口右側用鎖匙開門，右下方水池有一條鎖匙：左邊是SP回復點

14.右方有一粒精靈寶珠，可依不同顏色召喚精靈




15.從右上方的出口進入另一畫面，在水晶中有鎖匙；旁邊的黃金水晶有破壞之劍魔法球



16.以破壞之劍劈開石柱後，從樓梯走到下一層地區

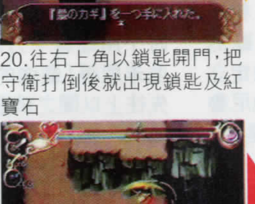


17.將面前的骷髏打倒就可以開啟右上方的綠門

18.進門後走上橋開啟機關令浮板開動，跳過對面岸取得另一條鎖匙及小刀LV.2



19.從橋中央向南跳，取得第二條鎖匙

20.往右上角以鎖匙開門，把守衛打倒後就出現鎖匙及紅寶石

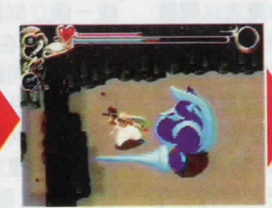


21.從左面通道走上另一畫面，可將鐵球打下以作跳台SAVE



22.右方有一燭台，點着後會出現敵人，將它們收拾後綠門便打開

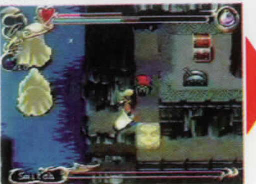
23.再將鐵球壓着左邊機關，令正上方的鐵柱升起作橋來行過對岸



24.用鎖匙開門後將面前敵人打敗，會出現破壞之劍魔法球



25.往右行到另一畫面，跳下去吧！



26.跳下後便到一水池地帶，開動各機關來讓四周的浮板移動


27.右下方有一綠門,可以左邊控桿來開門


28.進入後走上一層,拉動機關讓火柱出現以召喚火之精靈……


29.接着再向前將燭台燃點令浮板移動……


30.坐浮板到左面平台,跳下左邊的洞到達另一區域


31.回到剛才的水池區,殺死眼前的蜘蛛後,可往右下方出口到新地區


32.先向下再轉右,以巴烏挖出隱藏的破壞之劍魔法球;下為儲存點


33.回這區入口用破壞之劍將石掣開啟,令右面的綠色門打開


34.穿過門後再開啟石掣將下面的浮板開動……



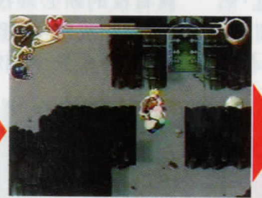
35.從而取得鎖匙


36.從圖34向右行,劈斷枯木取得奇跡之杖魔法球……


37.來將南面的草苗變成彈弓,得以通往右上角出口


38.把身旁的枯木劈碎後會出現一條火龍,打倒它後能開啟南方的綠門


39.往最右方進入房內,打倒水母群便可凡獲得破壞之劍卷軸


40.開啟石掣令上面的綠門打開;方法是返回左方畫面,依36、37、32的次序取回破壞之劍


41.由圖40往南行到另一區,要破關首先將紅色機械人啟動……


42.等它停下時將其正面轉向左邊,然後開動藍色機械人…


43.當它和紅色成一直線,將它轉向左面以令兩個機械人重疊……



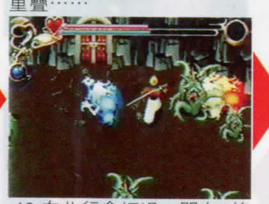
44.再傳電給紅色後待它把大燈泡充電,以取得鎖匙


45.從圖40往左下方行到另一畫面,經過電球陣(可用音波消除)後先踩下機關……


46.讓藍色和紅色「互叉」,然後把藍色的正面轉向右邊……



47.把它正面轉向下方,以解開金色機械人的封印,獲得情報


48.向北行會經過一間有4條龍的房間,暫時不需理會


49.頭目:SCREAMER,首先不斷打倒周圍的敵人讓它吸收靈魂


50.待它變成一條毛蟲後,攻擊其弱點一尾部



51.終於取得闇之精靈些度

風中先鋒戰 天空之神殿篇

取得第五個精靈後,里昂便從被滅魔草的位置傳送回村莊入口的橋前。在入口內有村民告訴他「風之精靈艾雅露(エアル)」是在「天空之神殿」裏,而在村內里昂得知妙娜不辭而別,村民們替她傳言說「多謝……」既然不知到她的踪影,里昂便決定立刻出發。首先到水池地帶的尼魯像去,它說「天空之神殿」是「死靈之谷」的山丘地帶爬上去,而且只有正確的「鎖匙」持有者才能打開「4度門」。里昂聽罷後便往大地之森去,「死靈之谷」的正確位置是在大地之森入口南面再向西一個畫面的左上角。在「死靈之谷」首先以闇之精靈清除正上方的魔草,然後以掉下的「破壞之劍」魔法球將大劍變成魔權武器,將右邊的石掣開啟令上方的枯木變成火柱,再把火柱用水之魔法消去便出現一顆草苗彈弓。殺死右上方的魔草後,暫時不用理會下方的寶箱陣(因為並未取得「最強的破壞之劍」),先往上以闇之精靈的魔法以開啟機關,然後利用「奇跡之杖」將地上的草苗變成了往右上方的樓梯去。里昂一上樓梯先取得「破壞之劍」魔法球,然後全力劈向右邊的右掣打開南方的四度石門,正式進入「天空之神殿」的區域。他從石碑的情報得知「石碑裏任『闇之精靈』」,而在這區域最好常備『闇之精靈』,因為在部份的立置的站立點非常小,若果不小心掉回地上界就很無辜;可是如果召喚了闇之精靈,那麼在失足的情況下會被精靈救起,十分便利,一直往右靠行便會發現一個腳掣,只要一按下就會將奈塊藍色大石掉回地面,做成一個立刻折返天空之神殿的傳送點(位置在中央水池);而且同時可以相同道理將寶箱釋放到地面。里昂沿右上路到兩塊浮板的位置,先以闇之瓜開動機關,接着再以同樣方法開啟左方及右方的機關(全部3個),令到剛才第一個機關右邊出現浮板。儲存後一直靠南行,不久便發現4棵魔草,消滅它們產生回復點。里昂一直沿着西南方向行先可在西北方取得「暗黑弓箭」卷軸,然再向東北行就可到達中央的尼哈魯像,一走近它便要你強制第待一分鐘才可獲得「破壞之劍」卷軸。接着,再返回取得「暗黑弓箭」的區域,在中央部份以這種魔法弓箭殺死封着去路的魔草,從而進入西北面的另一地區。在附近一個有三個砲台的廣裏,只要分別替每枝燭台點火,就能伸延出一條通往左上方的橋;接着往左邊的的區去,依着提示以「6,2,3,4,1,5」的順序開啟機關控制兩架機械人,不過並非要它們碰電燈泡,而是作相反

方向行踏住按鈕來開門。進入上面的房間，里昂是需要將四條巨形黑柱劈開才可，首先往右下方按掣，然後將水裏的燭台弄熄，最後取得「破壞之劍」魔法球便可，過關後里昂便往北面的房間，此時妙娜突然出現，並叫來頭目WAR HEAD，攻略法是侍它完全重組前蹲下避開其石塊攻擊，當它變成蟹狀特體時用絕技輪轉狂轉它，把其石塊外殼削去後便再打其核心，重覆步驟便可成功。後來幕後黑手阿基度忽然千里傳音，叫里昂找到三個正立方體後到其塔再找他。里昂最後在北面房間取得風之精靈。


1.以闇之爪消滅魔草，會出現返回村莊入口的傳送點


2.尼哈魯像：要到天空之神殿，是要先經過死靈之谷的


3.大地之森通往死靈之谷的入口


4.將左上方的枯樹砍碎後，以破壞之劍啟動右邊的石掣……

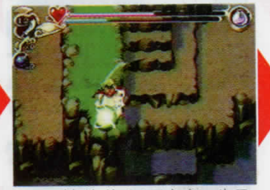

5.然後將火柱弄熄做成彈弓，再把右側的魔草消滅露出通道


6.斬斷畫面右下方平台的石柱，可在外面取得火炎之劍卷軸；另外左側有紅寶石


7.由圖5向東行，下方有紅寶石在樹頂，不過現時還未能取得

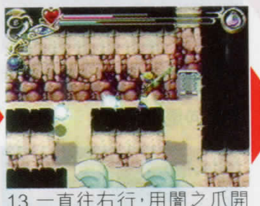

8.向北行到一機關前，用闇之爪拉動它令左上方綠門打開

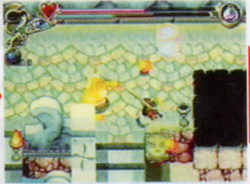

9.進入門後往右邊，取得奇跡之杖魔法球並令草苗長出彈弓；從右上角離開


10.上樓後往左下方行，先取得破壞之劍魔法球……


11.然後向右行開啟石掣機關，令下面4道綠門打開……

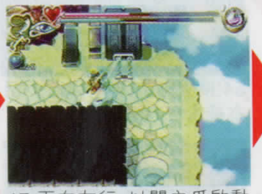

12.進門後便到達風之神殿

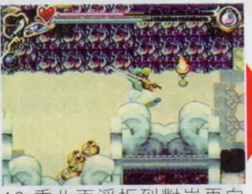

13.一直往右行，用闇之爪開啟機關令上面的綠門打開


14.再向右行會到達分為上下路的分支點

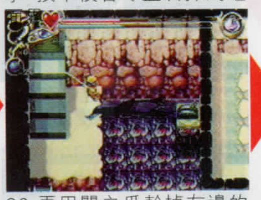

15.先往下路，途中有一暗掣，按下後會令藍岩掉到地


16.回圖14行上路，把燭台點着可使浮板移動（火之精靈可用敵人炮火召喚）

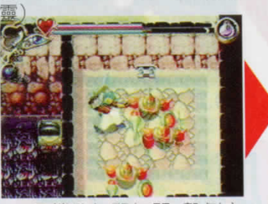

17.再向右行，以闇之爪啟動另一裝置（可向石碑召喚精靈）

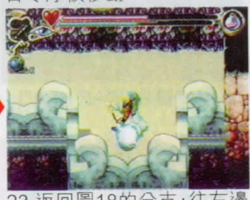

18.乘北面浮板到對岸再向上行，先從左邊進入，點起燭台令浮板移動……


19.然後將中央的燭台燃點，使左側寶箱移到下方


20.再用闇之爪幹掉右邊的魔草，把機關開動令左面綠門打開

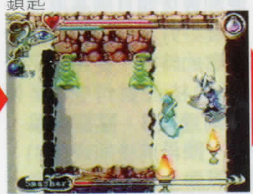

21.進門後打倒出現的士兵，取得弓箭LV.2；另外右邊有鎖匙


22.用鎖匙打開紅門，擊倒守衛後可用闇之爪拉動機關


23.返回圖18的分支，往右邊房間先打低魔草令奇跡之杖魔法球出現……

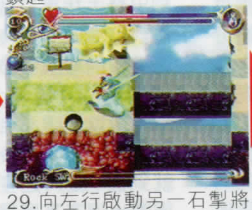

24.跳過浮板後將草苗變成彈弓，接着打倒敵人可取得鎖匙


25.開門後便可拉動機關

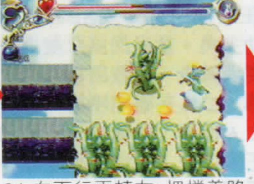

26.離開把兩個燭台點着，可乘浮板取得回復藥


27.返回圖17，把燭台點着後乘浮板到南面去……


28.然後把魔草清除，用破壞之劍開啟石掣令寶箱掉到地面界

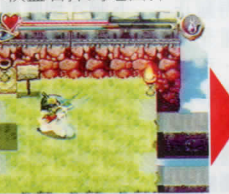


29.向左行啟動另一石掣將第二枚藍岩掉到地面界


30.再向左行開啟石掣把另一寶箱掉到地面界


31.向下行再轉右，把擋着路的魔草消滅

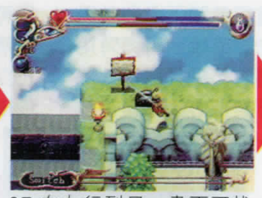

32.南行點亮燭台，令左側出現固定的浮板

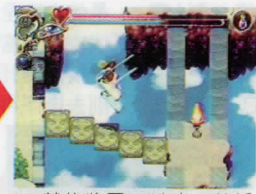
33.假如不幸掉回地面界，可回尼哈魯像旁的傳送點到圖28的位置

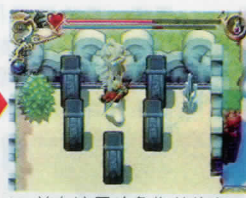


34.向西南行把兩個燭台點着；小心機關會令弓箭發射器啟動

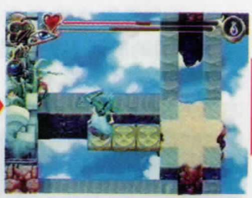

35.向左方行會發現一個暗黑弓箭魔法球……


36.再往上走轉左先以音波破解電球陣，然後取得暗黑弓箭卷軸

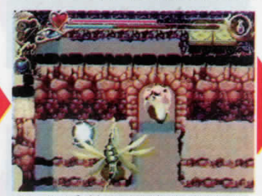

37.向右行到另一畫面可找到兩個燭台，將它們點着後


38.就能將圖32造出一條橋……


39.並在這尼哈魯像前停留一分鐘，便可取得破壞之劍卷軸


40.回圖35將武器改為暗黑弓箭，再向北行在浮板橋口射殺魔草，就能到左邊去


41.到左方畫面把附近的燭台點着，可乘浮板去拿鎖匙


42.入房前緊記先裝備好暗黑弓箭

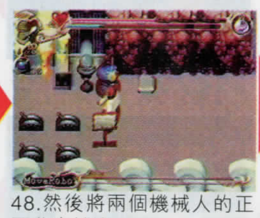

43.以亂箭（前後前B）殺掉魔草後，便可啟動三塊浮板……

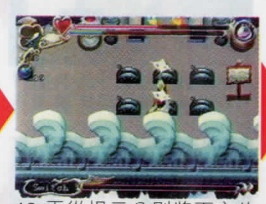

44.以取得右下角的鎖匙


45.在右上方使用鎖匙開門進入另一畫面，發現有三個燭台……

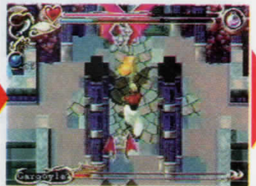

46.全部點着後，會出現一道通往取得聖靈藥的橋


47.往左行發現一個大機關，先從情報得知開啟順序為「623415」……

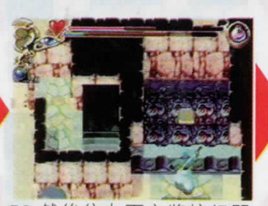

48.然後將兩個機械人的正面背向燈泡……


49.再從提示分別將下方的控桿依「623415」次序開啟……


50.那麼兩個機械人便會踏在按鈕上，令中央的火柱消失

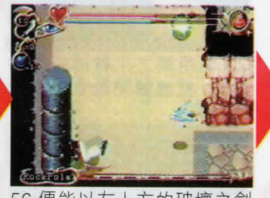

51.向前行把三隻怪物守衛打敗後，上方的綠門便會打開


52.入門後，首先把左上方的魔草消滅，令奇跡之杖魔法球出現……


53.然後往右下方將按鈕開動……


54.接着向左行進入房內，用水把燭台弄熄……

55.就可從右邊樓梯返回上面高台，向左行再將士兵解決……


56.便能以右上方的破壞之劍魔法球將全區內四條巨柱擊碎


57.在巨大的柱北面有一入口


58.發現頭目：WAR HEAD


59.把其外殼清除後便狂劈其核心


60.找到最後一個精靈一風之精靈艾雅露

正義與邪惡之終戰 魔人之塔篇

里昂一取得風遠精精靈後，立刻回想到尼哈魯像曾提供過的情報；另外兩個正立方體分別在「大地之森」及在「魔人之空間」裏。因此，臨行前里昂先坐雲(按住A儲氣後放手，以A或C加速取得其餘寶箱，然後飛快趕回大地之森那個四面都是深坑的高台地帶，在更高點以雲飛過去，從中央洞穴掉下先取得藍正立方體(ブルーキューブ)。補充一點，就是各位若果有興趣，可到大地之森的河流北面源頭那裏去，那裏有一個穴內藏了很多寶物的；不過就算不去也沒甚麼損失，所以筆者只打算稍作圖解。里昂從情報中得知阿基度的巢穴應該在水之神殿內側，因此便立刻出發去找第三個正立方體，以作封這魔頭的最後準備。回到水之神殿的較底層數，在充滿水的那間房以「破壞之劍」打開石掣，得以到達高台地帶去，再把擋路的魔草除去後，一直向左行就到達「魔人之空間」。里昂在周圍也沒有甚麼發現，於是便跳下洞穴到底層去。首先往右邊房間去，將右下方的機械人打爆變成「暗黑弓箭」把左上及左下方的魔草消滅，然後將部電燈泡點亮以令右上角的入口把，再將裏面的魔草殺死後便可獲得鎖匙。跟着便可回左邊地區找開西側的門，再向西北行用鐵針球撞擊地上的巨型石掣，並將下方的石柱撞毀。在南面區域被魔草包圍的兩間房內有「最強破壞之劍」情報以及「破壞之劍」的魔法球。下一步是把左邊的石柱用「破壞之劍」劈斷，在西北面的兩間房內不斷努力下終於取得大劍LV.3，並能砍斷在剛才右下方的大沙柱，取得另一條鎖匙。里昂進入另一超級大區域後，先在左面取得鎖匙，然後在中央取得最後一項魔法武器「疾風之杖」的卷軸，並把被捉去的三名村民救回。提最後的紫正立方體(パープルキューブ)取得後，便可正式從左方進入最後地區「魔人之塔」。在四層的塔內，要分別打倒四天王其中三人與及邪惡的妙娜後，便和最後頭目阿基度決一死戰，只要好好把握回復的機會和看準攻擊的時機，使用生平所懂得的必殺技去對付它(車輪轉：前後前連按B；猛龍亂擊，十字擊轉一圈再前後前連按B)，就能輕鬆戰勝全部頭目。順帶一提，音之精靈會在打邪惡妙娜時變身成為短劍LV 3，而風之精靈則會在最後頭目變成SP回復陣來協助主角。當里昂將惡魔根源阿基度消滅後，他救回被邪惡化的妙娜，二人在離開精靈界杜亞後過二人世界，並建立了一個細小的王國……，而這片大陸亦一直和平下去……。


1.從大地之森的河道往源頭直行，便可用風之精靈啟動入口的電燈


2.看！神秘洞穴在眼前出現



3.在大地之森取得藍正立方體



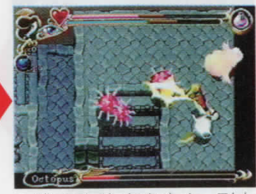
4.返回水之神殿底層，先在石碑上發現破壞之劍寶珠……


5.再把石掣啟動就可令機械人出現成為腳踏台


6.向前行便進入魔人的空間，請跳下去吧！


7.先從樓梯走上一層，把岩石推向左上方……

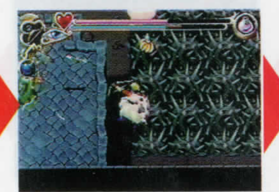

8.然後以風之精靈把燈泡充電，便可打開綠門取得寶箱

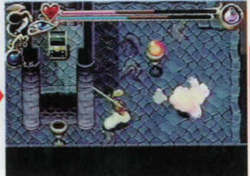


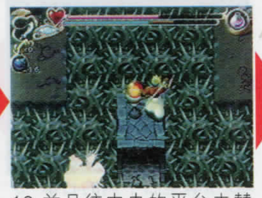
9.跳下去後先向右行，到右下方把金屬體打碎令暗黑弓箭魔法球出現



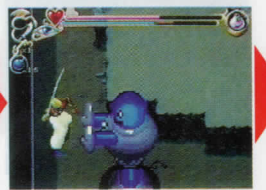
10.替左側電燈泡充電後，用箭射死左上角的魔草……


11.然後射殺左下方的魔草令燈泡出現……

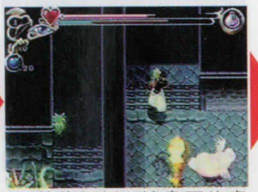

12.接着坐雲到這高台把燈泡充電……


13.並且往中央的平台去替另一燈泡充電……


14.最後到右上方把燈泡充電，並用暗黑弓箭射死魔草以取得鎖匙


15.返回左邊區域，以電能將下方機械人再次活動……

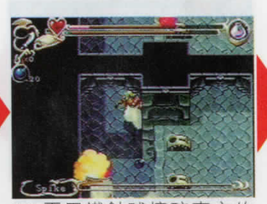

16.令它行到左上方作踏台，用鎖匙開門後先裝備暗黑弓箭……


17.然後打倒左邊畫面的魔草，從上路往另一畫面……



18.向左上方行不久便發現一個巨大石掣，要使用鐵針球……


19.才能解開機械！



20.再用鐵針球撞碎南方的石柱……


21.接着在左邊的房間召喚音之精靈來將水晶轟碎


22.向南行到另一畫面，先以闇之爪消滅魔（闇之精靈可在之前區域右邊的冰塊召喚）



23.清除魔草後出現兩間房；左邊以老鼠做踏台可取得卷軸


24.右邊則有破壞之劍魔法球


25.離開此房返回圖22，以破壞之劍劈碎左上方的石柱進入另一區；再用奇跡之杖變出右邊的彈弓……


26.先坐雲往右側的高台……


27.再坐雲去北面的高台，把電燈泡充電便可踏上一個機械人到左邊……


28.接着利用圖27的草苗召喚巴烏，破壞地上的洞令水噴出來救火


29．向北行把兩隻GARGOYLE消滅後，綠門便會打開


30.進門後以最強音波打碎黃金水晶，可得破壞之劍魔法球……


31.以便開啟右邊的石掣，把左邊的綠門打開

32.從水母召喚到水之精靈把燭台弄熄，令南端的綠門打開


33.進入南面的綠門後，發現兩隻盔甲鬼魂……



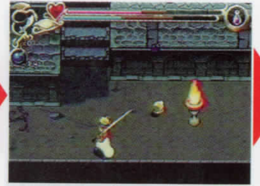
34.收拾它們後可得大劍LV.3

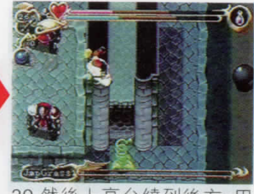


35.回圖22以破壞之劍砍斷右下方的巨柱取得鎖匙


36.到達圖25右下角的出口，以鎖匙打開下方的紅門

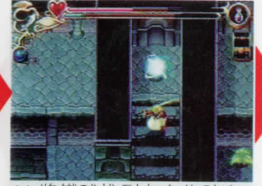

37.過了樓梯後，先往左邊去用闇之爪把魔草消滅，做成出口往左方去


38.向左行到另一畫面，先利用敵人所拋下的炸彈點着燭台……


39.然後上高台繞到後方，用奇跡之杖將草苗變成彈弓……



40.再向北面跳就可獲得鎖匙


41.將鐵球推到右方作踏台，先取得奇跡之杖魔法球……



42.再取得旁邊的鎖匙


43.接着到北面平台去，用音波將水晶打碎後進入紅門……



44.入門後，把兩側的燭台弄熄便可打開綠門；右邊有聖靈藥


45.返回圖37，進入中央紅門到北面畫面……



46.取得在水池裏的鎖匙

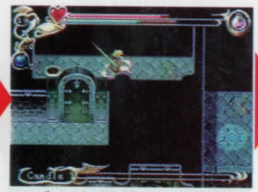

47.打開右邊的紅門，然後把鐵針球……

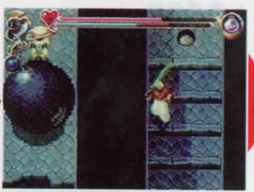

48.引導至右下角的石掣，令下面的綠門打開……



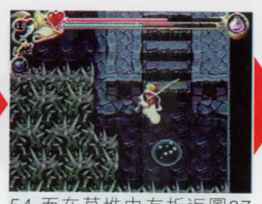
49.取得另一條鎖匙


50.回圖46，打開左邊的紅門並且將魔草清除……


51.爬過地洞後，只要把燭台點着便可打開綠門；上面有破壞之劍寶珠


52.劈到石掣後，在左邊會出現一個機械人幫你推走那個大鐵球……


53.當機械人行到最南面，前面的綠門會打開……


54.而在草堆中有折返圖37入口的傳送點


55.沿着鐵球移動的軌跡行到一扇綠門之前，右邊有開門機關……


56.進入門後，發現被捉走的三名村民

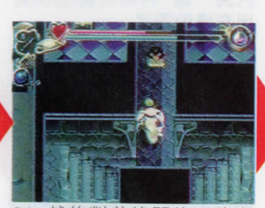

57.從圖46向北行，以水之精靈冰結兩條水柱，可取得高台上的鎖匙



58.左方有另一條鎖匙


59.從圖57行到最上端打開紅門，內有儲存點及回復點；最北面有疾風之杖卷軸


60.在圖47向北行，首先裝備上疾風之杖（魔法球在外面）……


61. 然後對着綠門後面的老鼠儲勁，就可簡單地把牠吹到後面的掣上，令門打開

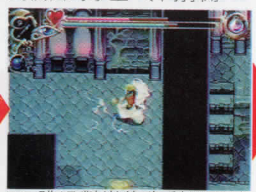

62.向前行會遇上敵人，打贏它會有鎖匙出現……

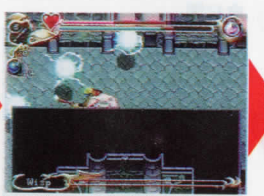

63. 還有前面的綠門會自動打開，並且有機械人出現作為踏台，以取得兩旁的寶物



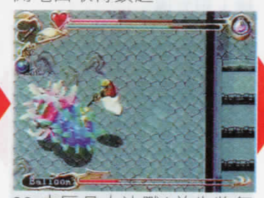
64.從北面行到另一畫面，先利用上面的草召喚精靈，咬開地面取得鎖匙……

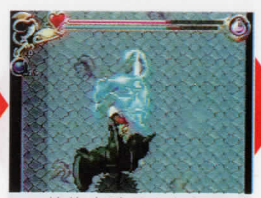

65.接着進入左側的紅門，啟動機關令浮板移動……


66.跳過對岸後先利用電球波召喚風之精靈，把右側的金屬體打碎取得疾風之杖魔法球……


67.然後以疾風之杖通過電球陣及鐵球陣……


68.不斷向下行就可到達五個魔法球前，建議最好裝備火炎之劍

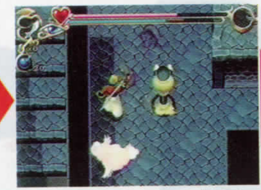

69.本區最大決戰！首先將氣球狀的敵人打低……


70. 然後大戰黑色盔甲靈魂……


71.再和三舊鐵打……



72.終於取得紫正立方體！


73.回圖37，先用風之精靈替左下方的機械人充電……



74.繼而取得高台上的鎖匙



75.從右路往另一區域，打開中間的紅門取得另一條鎖匙……



76.接着以風之精靈打碎右側的金屬體，取得弓箭LV.3

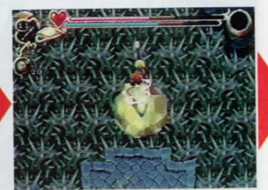

77.回同一區域的左下方，首先跳上這道圍牆……



78.然後在這高台取得隱藏的鎖匙！



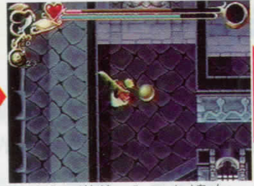
79.再向右行到右上方的房間去，打開紅門以取得炸彈LV.3


80.回圖44進入上方的門，用疾風之杖控制大石……


81.到左下方去，以疾風之杖將鐵罐吹向前方的暗掣令綠門打開



82.在北面入口找到邪惡妙娜，她的身後為阿基度之塔的入口


83.近入塔後，入口左邊有一顆精靈寶珠……



84.而右邊則有回後點及聖靈藥


85.四天王之一：BLUE ARM


86.上二樓後，打倒看守門口的DEMON後，便可進入有回後點的房間



87.在二樓的右上角有聖靈藥

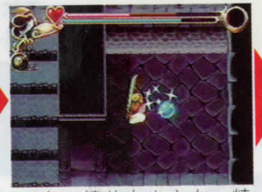

88.四天王之二：RED DEMON


89.用奇跡之杖就可以輕而易舉收拾喪屍，令到右上方的房門打開……



90.在房內有聖靈藥及回復點


91.四天王之三：DARK WILL


92.在四樓的右上方有一精靈寶珠



93.在五樓門前取得小刀LV.3


94.頭目：邪惡妙娜



95.風之精靈化身為SP回復魔法陣


96.頭目：阿基度


97.阿基度變化成第二形態


98.可利用其攻擊召喚精靈



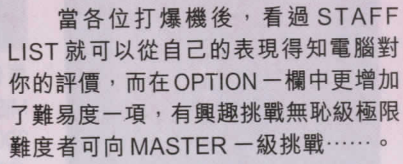




THE END

爆機後記

當各位打爆機後，看過STAFF LIST就可以從自己的表現得知電腦對你的評價，而在OPTION一欄中更增加了難易度一項，有興趣挑戰無恥級極限難度者可向MASTER一級挑戰……。









首領蜂 大彈爆機全攻略

TEXT：赤目黑龍



遊戲特色

《首領蜂》這隻遊戲可以說是一隻非常傳統的射擊遊戲，首先，這種直向的射擊遊戲由以前的「烏蠅機」開始已是非常的受歡迎，時到今日，這類型的遊戲依然十分受歡迎。

在《首領蜂》這射擊遊戲之中，玩者是可以將畫面設定是橫放又或是直放的，這是為了迎合不同玩者的須要；而另一方面，遊戲之中亦加入了不少的新構思，使平凡遊戲增加了不少的新鮮感。在遊戲中，玩者所控制的戰機是有兩種不同的武器，一種是普通的攻擊（SHOOT）；而另一種便是威力比較大的激光砲（LASER），而且在使用這兩種不同武器時使用大彈（BOMBER）的話，便會有不同的較果，SHOOT時是全空域的大爆彈；而LASER時則是直向的巨型LASER。

而這射擊遊戲最大的特色便是在遊戲左上方出現的「HIT數」，這種「HIT數」本來只是出現在動作或對格鬥遊戲之中的，不過現在連射擊遊戲也用上了這種SYSTEM了。只要玩者在擊中第一部敵機之後的0.5秒之內再擊中第二部敵機的話便會作2 HITS計算，如此類推，而計分方法則會以累積的方法計算，所以連續攻擊越多，所得到的分數便會越高。

ITEM



POWER——相信大家也十分清楚，這是一個用來令自機POWER UP的道具，每吃兩個便可作一段POWER UP，而戰機最多可以作五段POWER UP，所以只要得到十個便可以有FULL POWER了。



MAX POWER——這是一個可以立刻使戰機得到FULL POWER的道具，所以在遊戲之中這是極重要的道具，不過，當見到這個道具之時，亦表示玩者要CONTINUE，所以這道具還是不見為妙。

BOMBER——不用多說，這是遊戲之中殺傷力最大的武器，在每版之初，玩者也會得到定的補給，而且在使用不同武器時使用大彈是會有不同的結果，所以一定要好好的運用這種珍貴的道具。



★BONUS——在遊戲之中，殺死一些敵人之後便出現這種東西，和其他的同類遊戲一樣，這是用來「加分」的道具，吃到時可以加300分，而在完成一版之後，每一個更可以獲得1000分的獎勵。



蜂BONUS——在每一版之中，有一定數量的「蜂BONUS」，玩者如要得到最多的分數，便不可以MISS，成功的話便可以得到100、200、400、800、1000、2000、4000、8000……如此類推的奬分。

三部不同的戰機

TYPE A（紅色機）

這部紅色的戰機是最基本的戰機，攻擊方式是單純的直向攻擊，所以攻擊方面比較簡單，不過亦比較狹窄，所以玩者一定要盡量作多一些的活動，以使戰機能夠有更多的攻擊機會。不過，這部戰機的最大缺點是太「直接」，所以如果不經常活動的話便會有如一個呆子一樣。



TYPE B（綠色機）

這戰機在遊戲中是最全面的機體，因為這部戰機是在遊戲之中唯一一部可以作直向和斜向射擊的，所以在遊戲之中這是最實用的戰機，不過，這部戰機的弱點是如果要作斜向射擊的話，便一定要將戰機向左或右移，所以，其實所謂的好用也有一定的限制，所以用之前要好好的考慮清楚。



TYPE C（藍色機）

這部戰機是有三方向的攻擊，所以，亦是多數玩者會選擇的機種，不過，這部戰機是有一個非常大的問題，便是在三方向的攻擊之中，有兩個「缺口」可供敵機乘虛而入，所以這部戰機亦是需要玩者不斷的將它移動才可以發揮最大的威力，然而，在眾多的敵人之前，玩者又可否經常移動戰機呢？



STAGE 1

戰鬥一開始，玩者遇上的敵人不算是太過厲害的，不過，敵人是比較「陰濕」的，因為敵人的地面砲台是隱藏在小樹林中的，要在他們出現後才可以將他們打倒的，所以玩者一定要份外留神。





除了非常陰濕的砲台之外，亦有空陸的兩種不同敵人會向玩拖以攻擊，這兩種分別是直升機和坦克車，不要以為這兩種只是平凡的兵器，其實他們也有一定的殺傷力，不過，也不及隨之而出現的中型砲台，這種砲台比起先前的大型而且攻擊力亦相應大增，所不同之處是這種砲不是隱藏在林木之中而是外露的。不要以為通過了這些便可鬆一口氣，危險仍未過去的，因為在前方等待着玩者的是兩部中型的攻擊戰車，他們放出二連裝砲和散彈砲，是極難纏的敵人。





通過以上的所有難關，玩者便會見到數個小型基地，在這些基地之內是停泊着三至四部坦克車的，而且在基地上方更會放出大量的散彈砲，在擊毀基地之後玩者便會見到那些坦車，盡快將他們擊毀吧！否則真是「有排嘆」。

再向前進，玩者會到達一個敵人的前線基地，在那裏有大量的坦克車，更有一種大型坦克，只要通過這裏便可以見到這版的BOSS。這版的BOSS是一部巨型戰車，這戰車的攻擊多以散彈攻擊為主，只要玩者小心一點便可以OK！



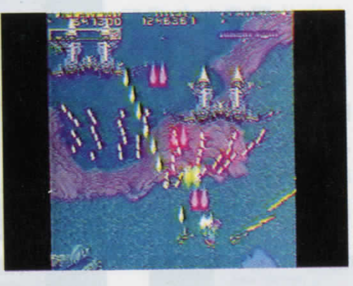


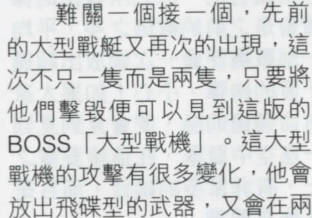
STAGE 2

STAGE 2是在高地進行的，而敵人方面，玩者在最初會遇上不少的坦克車和戰機，而且，會見到一種中型的轟擊機，這種轟擊機上的四個砲塔會集中向玩者攻擊，很是凶險，所以玩者要立刻將之消滅，免留後患。

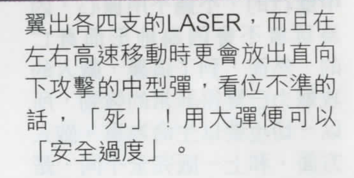
之後，又是直升機和戰鬥機的苦苦糾纏，玩者要不停的攻擊，如果是怕夜長夢多的話，大可以使用BOMBER，這樣便可以一了百了。當然，在攻擊之餘，亦不可以忘記一定要將補給機打下來POWER UP。因為在之後便會遇上此版之中比較棘手的大型戰艇，在這戰艇之上，有無數的砲塔，玩者唯一的生機便是以快打慢，站在正中央向戰艇攻擊。

戰艇只是一個小小的考驗，接着又有大量的直升機和中型轟擊機，所以，玩者絕對不可以掉以輕心，否則必死無疑。緊接其後的是大型轟擊機，這種轟擊機的攻擊力比起中型的便有點兒的失色了，所以，輕輕鬆鬆的將他解決吧！對付完一大堆的大型轟擊機和戰機之後，又要面對新的敵人，這種綠色的戰機會發出大量的散彈，而且因為是三機同時出現的，所以一定要邊「走」邊「打」。





難關一個接一個，先前的大型戰艇又再次的出現，這次不只一隻而是兩隻，只要將他們擊毀便可以見到這版的BOSS「大型戰機」。這大型戰機的攻擊有很多變化，他會放出飛碟型的武器，又會在兩翼出各四支的LASER，而且在左右高速移動時更會放出直向下攻擊的中型彈，看位不準的話，「死」！用大彈便可以「安全過度」。







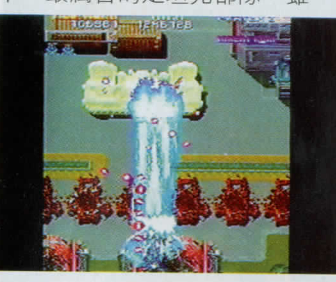




STAGE 3

這版的背景是在沿海的敵人機地之上進行相信有玩軍事遊戲的玩家應十分清楚，在沿海的基地之中，敵人的軍備也會是非常厲害的，所以玩者絕對不可以掉以輕心。已說是在軍港之中，當小不了敵人的戰艦，不過，這些艦也是停泊着的，不過，在艦上的砲火並不弱，所以玩者一定要十分小心應付，再加上敵人的強烈地面砲火，相信也會有一定的死傷了。

在敵人眾多的地面部隊之中，最厲害的是坦克部隊，雖然火力不大，但因為這些坦克的數量太多，所以攻擊玩者的實力其實非常高。除了要應付看得見的人之外，還有一些坦克是隱藏在建築物之內的，要小心他們的突然出現。



小心！在水面會有一種快速的戰艇出現的，這種戰艇的防禦力非常，而且火力亦是十分的強勁，所以玩者務必要在最短時間之內將這戰艇消滅才行。玩者不要以為在這版之中只有地面的敵人，非也！其實在空中的敵人也非善類，首先，當然是最慣常見到的直升機了，除了這種常見的敵人之外，亦有一種中型的轟擊機，其火力不大，不過攻擊的範圍廣，所以要以左右拉空的戰術對付。不論如何，要小心地面的敵人為上。

這版的BOSS是一艘大型戰艦，在這艘戰艦之上，所有的砲台是非常的多，而且在艦首的地方更有小量的坦克車出現，小心！到達戰艦後方部份，便是戰鬥的真正開始，敵艦的中央便是其弱點所在，不過，先要將他兩旁的砲塔消滅，否則玩者便會有生命危險。





STAGE 4

這個STAGE 4是在山峽之中進行的，不過不用擔心，因為玩者不會因為地形而身亡的，然而，到了這裏，敵人的攻擊力已變得非常的強勁，所以一切也要以生命為重。敵人方面，和上一版完全不同，是以空中的攻擊為主，而且攻擊力非常集中，大批的戰機會洶湧而至，在滿天砲彈的情況之下，玩者一定要打醒十二分精才行。

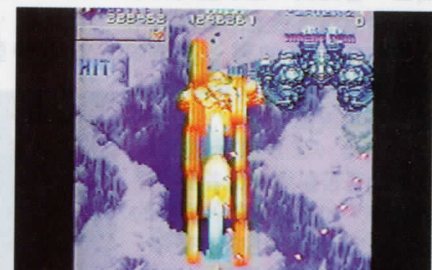
然而玩者不要被數量多的戰機所嚇怕，其實他們是有規律地出現的，只要玩者小心一點便會發現，非簡單的。不過，要小心一點，有一些敵人是會在下方向上衝上來的，所以不要將戰機放得太低，而是要將戰機放於比較中央的位置，這樣便應可以安全通過了。

當然，敵人不會只有一般戰機這麼簡單的，在中途玩者會遇上中型的轟擊機，這轟擊機和之前見過的攻擊力相若，所以用一樣的方法對付便可，哈！這樣做一樣要死的！對了！因為在這轟擊機的前方更有一群的戰鬥機，所以，玩者要將戰機放在比較左的方向才可以避過敵人的集中攻擊。

最後，在這裏再向各位玩者一提，這版之後的敵人會是非常厲害的，他們所發出的彈數會是之前的數倍之多，平均一部戰機便會一次過放出超過十發的砲彈，小心！如果大家有命通過的話，便會見到見到一座空中要塞，在這座要塞之上，有非常多的砲台，而且是分佈在要塞的每個角落。在要塞的中央會有一個「1UP」，一定要取的，而在此之後，玩者會遇上一個一個的方形物體，小心！砲台是也！而且砲火強勁，不過在此之後更加凶險，在斬道上的敵人不斷出現，玩者唯有拼死的向前衝，殺出一條血路。



不要以為通過了要塞，便會見到BOSS，錯了！還有一大堆的戰機在恭候玩者呢！過了這關之後，便真的會見到BOSS了，這是一部分為兩部份的巨型戰機，玩者首先要擊毀前方的LASER砲，集中攻擊中央便成；而後方的主體亦是一樣，不過要小心他的巨大光球攻擊。切記！多用大彈有着數。







STAGE 5

STAGE 4的要塞大嗎？如果大家覺得那要塞大的話，那麼，在STAGE 5出現的要塞便一定會大得嚇得目定口呆！在這個要塞之中，不只有大量的坦克，而且更有非常多的砲台，一定會令到玩者感受到死亡的氣息。

在敵方的坦克陣營之中，不只有一種，而是有多種的坦克，這些不同種類的坦克加起來便成為非常可怕的組合，所以，玩者在前面版數之中沒有使用的大彈便大派用場了！在這些戰機的攻擊之後，又有新的敵人出現了，這種敵人是非常「陰濕」的，首先他的「上半部」會在玩者面前出現，而且向玩者猛烈進攻，之後，當玩者努力對抗之際，其下半部便會在下方突然出現，而且向上衝向玩者（其實他只是向着另一半前進，但因為玩者正在對付上半部，所以玩者無形中便會成為了三文治了），這樣便必死無疑，唯一的方法是在下半部未出現前先將上半部份消滅，這樣，下半部份便不會出現。

另外一點玩者要特別注意的是一種綠色的重戰車，這種戰車看似沒有甚麼大不了，不過，其實這戰車的擴散砲是非常厲害的，如果單是對付這戰車的話便「勉強OK」，不過，再加上其他的戰車和戰機的話，便會非常凶險。在要塞之中，有一艘未開動的戰艇，這艘戰艇之上有非常強勁的砲火，所以……「速戰速決」！




再進一步深入敵方的要塞，便會遇上敵方非常強橫的防線，在這條防線之上，敵人的火力除了一般的戰機之外，更有一些的新的敵人，這些敵人包括：空中的新型戰艇，這種戰艇除了火力強勁之外，在艇身前方更能放出三連裝的「巨鑽」；在地面上又有裝置了雷達追縱器的火箭。對付前者一定要「快」；而至於後者便要先將雷達毀滅，這樣，所有的砲台也會「自爆」。

以的新敵人也是「明打你」，而以下的則是可以殺玩者於無形的。玩者或會發現在要塞之中有一些縱橫交錯的「坑」，不要看輕這些「坑」，在坑之中會出現一些非常細小的「東西」，這些其實是小型的移動砲台，這種突如奇來的攻擊之下，玩者隨時也會有生命危險。

這版的BOSS其實便是「一週目」的最後大佬，亦是敵方要塞的最中央部份，而玩者要攻擊的亦是中央部份，所以集中攻擊中央，不要理會周遭的砲火，攻擊吧！至於在左右兩邊出來支緩的敵方部隊……用大彈吧！真的要說一句：「有殺錯，冇放過！」

STAGE 6

這是「二週目」的第一版。其實上一戰的目的只在強化軍備，而真正的戰鬥是下一個任務，在7年之後，真正的戰鬥出現了，這亦是玩者最後的MISSION（雖說是最後的MISSION，但也有5版之多呢！）。

在之前，筆者曾說過玩者在以後的戰鬥中會見到非常厲害的敵人，這些敵人所發放出來的彈數會是一般見的數倍，如果大家不相信的話，這版之中各位便會真正體驗到這種絕望和無助的情況了。在這版之中，玩者所遇上的敵人大致和一週目時的差不多，事實上是毫無分別的，唯一不同的便是的攻擊力比一週目強大了不知多少倍而已。

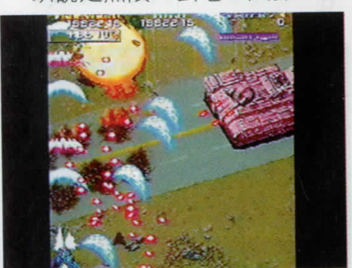




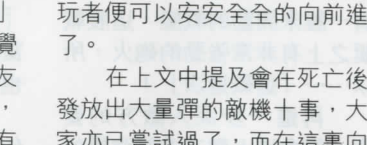


不要以為敵人的數目和攻擊方法不變便可以心，非也！這版可以說是大家進入地獄的前奏而矣，因為其實敵人的攻擊方法是有一點兒的改變，而改變的並不是發射大砲的方法，而是在死後的「累坊」戰法，在敵人被擊中理之後，理應會立刻消失的，可是在二週目之中，敵人死後是會立刻出非常……非常多的彈出來，而出彈的多完全取決於敵機的大小，所以越大的敵機所放出的彈便會越多。

至於BOSS方面，當然會變本加厲，所以用大彈吧！不停地用大彈吧！反正有無限CONTINUE，所以大彈數亦可以說是無限，去吧！大彈！




STAGE 7

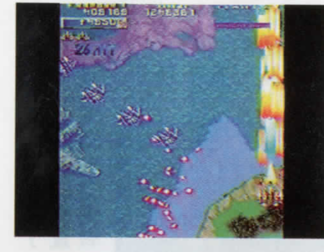


經過上一版的「被遊玩」之後，大家應已有一點兒的覺悟了，如果未有有覺悟的朋友可以繼續的享受敵人的折磨，而覺悟了的朋友，恭起了！有了以往的經驗，玩者一定也會知道一點兒的秘訣，那便是大彈了！有了這些必殺的大彈，玩者便可以安安全全的向前進了。

在上文中提及會在死亡後發放出大量彈的敵機十事，大家亦已嘗試過了，而在這裏向大家提示一點，敵機發放出來的彈數多少除了是大小之外，亦同時和他們山現出的時間長短有一定的關係，飛出來越久便會放出越多的彈，平均來說，一隻普通的敵機在死後大約會放出10-20的彈；而大的則會放出30-50的彈，所以，只有一句忠告：「快！」

這種在死後發出彈的敵人之中，在這版中最可怕的莫過乎在版中出現的大型戰艦了，在這戰艦上每一個砲台也會作出以上的反應，所以，快打不成，慢打也不成，一切也只有聽天由命了，不過，最重要的還是玩者自己的反應能力去到那個程度。至於打BOSS方面，又是一句：「用大彈吧！」

















STAGE 8

在一週目之中的這一版本來是非常易過的，不過，到了這次則完全是另一回事，在這個軍港之中，玩者所面對的敵人數目和一週目的差不多，然而在攻擊力一環上卻來了一個非常大的變化，因為有了大大的POWER UP，所以敵人的攻擊力比一週目大上了數倍，本來是數發的彈會變成數十發的彈，所以玩者一定要懂慎一點，以免棋死藍天之中。

在這軍港之中，最可怕的人是在海之中的戰艦，因為在其上的每個砲塔也是非常的厲害，單是應付一般的攻擊已是非常的吃力，再加上爆炸後的「一大堆彈」，往往會使玩者花多眼亂，死了也不知發生甚麼事呢！

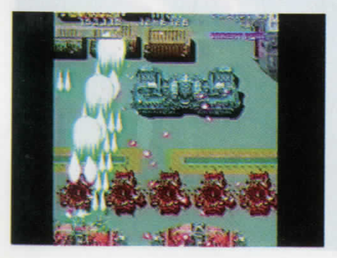
另外，在這版中基地中央的一串砲台是非常棘手的，首先是其基本火力，一開砲便是一致行動，所以玩者最好單靠向左或右，然後放一個大彈來一個「趕盡殺絕」，這樣便可以免除他們死後的「垂死攻擊」了。至於打BOSS，又是用大彈？對了！大彈萬歲！

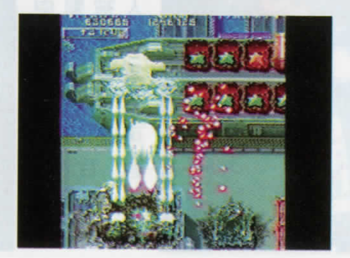
















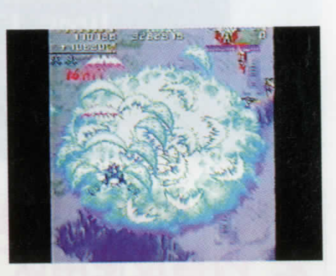
STAGE 9

這版簡直是向玩者的反射神經作出最大的考驗，因為敵人的攻擊實在太密集了，戰機的攻擊一浪接一浪，玩者根本沒有休息的機會，一批又一批的戰機洶湧而至，玩者要以最快的速度……不是逃走，而是盡快放出大彈，只有這樣玩者才可以有一線生機。

在版中出現的敵方轟擊機又是非常棘手的貨色，本身的火力已是非常的可怕，再加上死後的「殘彈攻擊」，實在使玩者非常狼狽呢！不過，在這裏不用大彈了，因為對付這種敵人可以集中攻擊其中央部份，這樣既可以以最快速度將他擊毀，又可以避開其攻擊，真是一舉兩得。

所以在二週目一直以來的版數之中，其實在敵人之中，真正最可怕的不是巨大的敵人，而是細小的戰機，這些戰機數目多，而且非常難纏，而且發彈數多，往往使玩者疲於奔命，所以真是「不怕大，只怕細」，怕甚麼「大蝦細，俾？餵」，一於有前冇後，打死把就。至於BOSS方面，當然又是大彈的使用時間，沒有它，那麼玩者……死定了！







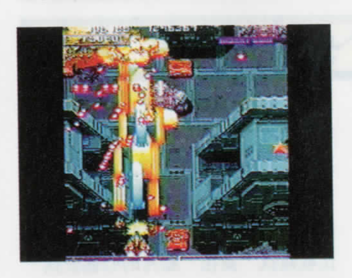
STAGE 10

這是二週目的最後一版，亦是這遊戲的最後一版，所以可想而知難度會是怎樣，敵人的數目不算多，不過發彈數卻多得驚人，尤其小心藍色的小型戰機，這種戰機的數目最多，而且多在兩邊面同時出現，所以玩者會被三面包圍着，對付的方法有二，其一是用大彈；而如不想浪費的話，可以先將戰機移到左方或右方，這樣便可以有更多的地方走位，亦不用被敵人完全圍着，動彈不得。

而「二合一戰機」依然是非常的恐怖，玩者一定要特別提防，否則又是「死路一條」！這版的攻略法大家可以參考一週目的STAGE 5，而在將最後的機體消滅之後，玩者不要以為這便是爆機，錯了！玩者在打爆最後的機體之後，一定要靠左或右，避過那些「死剩彈」，便可以進入最後的一段路了。

在前往最後BOSS藏身處前，要經過一條長巷，在那裏不要亂開火，因為在兩旁的建築物是可以擊下來的，而且會成為玩者的威脅，再加上這些廢物爆了後也會「有彈出」，所以，多一事不如小一事，一直衝到最後BOSS那裏吧！

最後BOSS真的是「大蜜蜂」一隻，這隻大蜜蜂的攻擊方式除了散彈之外，更有向左右兩方發射出來的小火球彈，不過這些也不是太難應付的，最可怕的是在中央射出來的巨大LASER，這種LASER發射之際更會放出「極大量」的擴散彈，再加上「小蜜蜂，嗡嗡嗡」，真是忍不住了，用大彈吧！殺殺殺！只要有大彈，一定可以打爆機的，努力吧！









JUMPING FLASH 2

EXTRA爆機超攻略



文：赤目黑龍

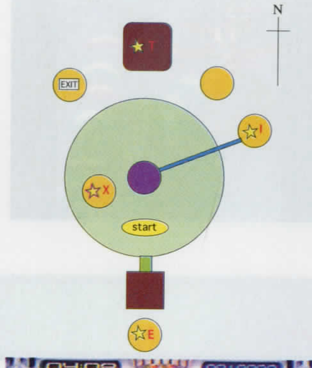
警告：如果讀者患有心臟病，又或者有高血壓、畏高症等病症，切勿閱讀以下之 內容及使用以下之遊戲，因為可能會使各位之病情惡化，敬請留意！

EXTRA 1 STAGE 1

這個EXTRA 1的STAGE 1和WORLD 1的STAGE 16是完全不同的，除了是地圖是有點兒相似之外，MUUMUU星人的位置便是完全的改了，所以玩者要重新的在廣大的圖版之中找尋四個MUUMUU星人。

火箭兔的出現地點是在正中間的大圓浮島之上，向後一轉，火箭兔便會發現在正南方的MUUMUU星人，而在中間浮島正中央的「小水山」所伸出來的水橋一直通過去，便會到達另一個比較細小的浮，這便是第二個MUUMUU星人的所在。

從以上的浮島向西北方向望，便會在遙遠的浮島山上看到另一名MUUMUU星人，而前往這個MUUMUU星人所在地的方法是非常易的，只要在浮島上向北方跳下去，再由落腳點的浮島的橋一直行便可以到達。至於最後一名MUUMUU星人的所在地，其實便是在中央浮島正中央的「小水山」旁的浮島之上，只要找到這「小水山」可以前往在中央浮島正北方浮島上的EXIT點過關了。









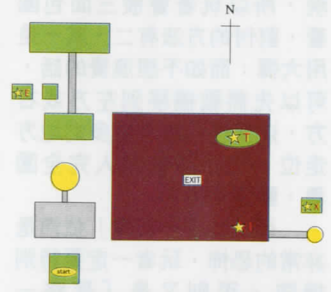


EXTRA 1 STAGE 2

小心！這一版的圖版和WORLD 1的完全不同了，所以一定要非常小心才行。首先，不要心急，因為心急一向前踏，便會……向下跌（直到永遠）。跳吧！利用火箭兔的三段跳來通過這裏，亦只有這個方法最安全呢！

在這版之中MUUMUU星人的位置並不難找，首先，第一個可以在前方的陸上的一角找到，而第二個亦可以在第一個MUUMUU星人位置向前方的高柱上方的浮石跳上去，這樣便可以很輕易找到。至於第三個MUUMUU星人則比較難找，要花一點兒的心機去找一找。

第三個MUUMUU星人的位置其實是在一條大鯨魚之上，這條大鯨的位置是不定的，因為牠會在天空中不停的游動着，玩者唯一可以接觸到這條鯨魚的方法便是首先跳到比較高的位置，然後便是……等。而最後一個MUUMUU星人則是在兩個大陸中間的橋右方的浮島之上，到達的方法有兩個：一是借橋上，其次是利用在旁邊的大風扇上。













EXTRA 1 STAGE 3

和WORLD 1的STAGE 3一樣，這版的BOSS依然是一條大機械鯊魚，不過，這條機械鯊魚是和以前的有了一點兒的分別，因為這次的機械鯊不是在火箭兔的正面，而是在火箭兔的下方出現的。這條機械鯊魚會在火箭兔所處的浮島不停的打圈游動着，而且更會發射多支的飛彈來攻擊，飛彈一到，火箭兔便要用三段跳跳起避開。

為機械鯊的位置，火箭兔如要向牠攻擊，便一定要走到在浮島的邊沿，再向斜下方攻擊，不過，這樣的攻擊對這條機械鯊魚只可以做非常微細的損傷，所以這樣的攻擊要重覆很多次才可以收效的，而且這條機械鯊魚是一樣會向火箭兔衝過來的，而應付的方和WORLD 1時的方法一樣，只要在衝過來時向上跳便可，而且更可以在這時向下方的機械鯊魚進行攻擊，不要錯過何可以攻擊這機械鯊魚的機會，因為在這版之中時間是非常保貴的，如不盡快完成，很有可能因過時而「玩完」。



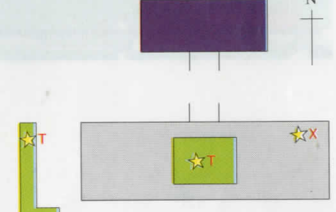



EXTRA 2 STAGE 1

大雪紛飛，真是非充滿詩情畫意的景象，不過，對火箭兔而言，這是死亡的開始，因為在這樣的冰天雪地之中，真是危機四伏，隨時也會有生命危險，因為這在這個環境之下，火箭兔的行動是非常受到限制的，不停前進便會自動「滑行」，所以一定要非常小心。

先説回任務，MUUMUU星人的位置是頗刁鑽的，第一個MUUMUU星人可以在起點的東北方找到，這也是在這版之中最易救得到的MUUMUU星人，而在起點的西方，同樣有一隻非常易救的MUUMUU星人，不過，他是在一個移動中的小艱之上，只要跳上去便可以將他救出。

至於第三及第四隻MUUMUU星人是比較難找的，首先是在正北方的大城堡之內，便是第三隻MUUMUU星人的所在，不過，這城堡的正門是打不開的，一定要由城堡的後方進入，所以，火箭兔要跳過城樓，到達背面將後門打破，才可以將MUUMUU星人救出的。而再由這座城堡向東南進發，便可以見到第四隻MUUMUU星人。





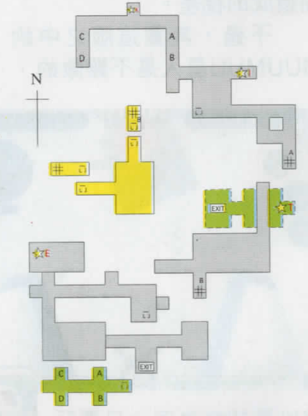



EXTRA 2 STAGE 2

這個STAGE 2是在一個城堡內進行的，而這些城堡內的戰鬥是比較易應付的，所以玩者大可以放心了，而至於那些MUUMUU星人，也是在一些非常易找到的地方，所以各位應可以輕易鬆應付的。

第一個MUUMUU星人的所在地，只要玩者在起點一直向東面前進，通過一間大房間，再穿過一條小巷便可以找到了，但是要小心在巷中的蜘蛛；鏡頭一轉，火箭兔救了第一個MUUMUU星人之後，轉身向南方前進，上了一條長長的樓梯之後，便會到達另一間房間，在這房間的天花有一條秘道，通過了之後，便會到達一個白茫茫的地方，向上跳到橋上，在北方行便可達MUUMUU星人的房間。

利用左方向東的橋一直向前行，通過一間房間便可救到第三隻MUUMUU星人了，在這個房間之中的天花一角，有一個ALOHA男爵的「嘜頭」，打開這個嘜頭便會見到一個秘道（不過沒有大用）。而從另一邊道路行，便會見到一個井，通過了這個井，便會到達另一個大的小堡之中，在紅色橋向下跳便會到最後一隻MUUMUU星人，而在這MUUMUU星人對面便會見到EXIT點了。





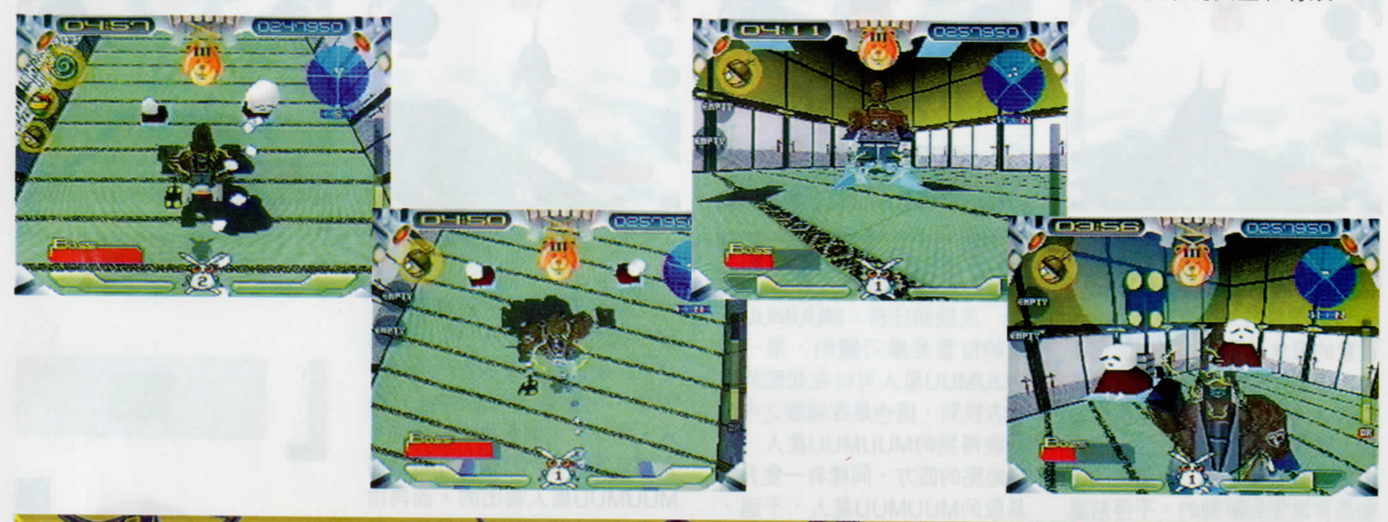


EXTRA 2 STAGE 3

這版的BOSS和以前前一樣是機械人將軍一名，不過，這次這個將軍當然比上一次出現時強橫得多，不過，在攻擊方法上卻沒有多大的變化，所以玩者可以如以前打這個機械將軍的方法對付他。

不過，有一點玩者是要十分注意的，那便是在將軍身後的坐童，因為在上一次這兩個本來作用不大的「小東西」，在這次戰鬥中扮演着一個非常重要的角色，那便是攻擊！這兩個小坐童會向火箭兔發射一些又大又圓的「彈」，小心！這些彈是連珠爆發的，中了一粒便會一直吃下去，所以，避開他！

至於對付將軍的方法有二：一是在他的背後攻擊他，只要在他攻擊之時跳過他再回身向他攻擊便成,十分簡單；二是用最原始的方法，跳上他的頭上攻擊，玩者可以在將軍頭上不停的跳，不停的攻擊,直到他死亡為止，不過這種攻擊有一定的危險性，所以以第一種攻擊方法最為安全和有效。

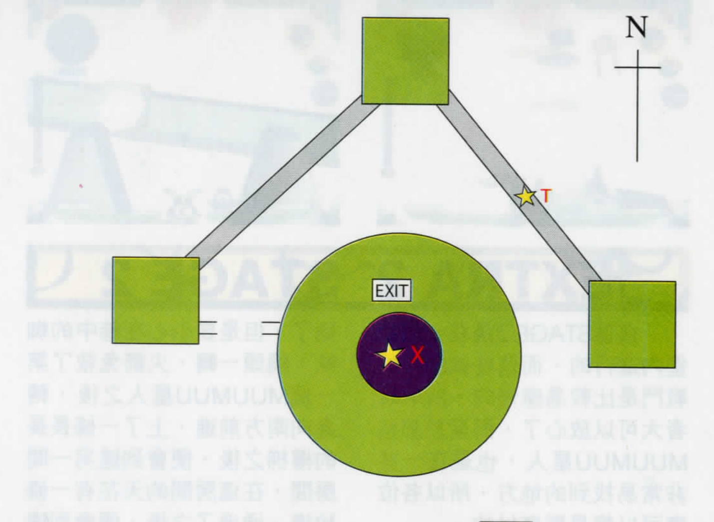


EXTRA 3 STAGE 1

嘩！好大雨呀！只見在前方只有數塊浮石，在這裏真是有騰雲架霧的感覺，不過，這也是死亡的感覺，而在前方的數塊浮石便是火箭兔唯一的落腳點了，所以一定要好好的把握機會向前跳，而且要小心朦而造成的視差。

不過，其實這版之中的MUUMUU星人是不難救的，就以最初的為例，只要玩者「不確安危」的向着東北方跳，便可以到達第一個MUUMUU星人的地點，不過，玩者一定要用最大極限的三段跳才可以成功的。如事者，玩者向西北方以同一方式跳的話，便可以救到另一個MUUMUU星人。

另外的兩個MUUMUU星人是非常易找的，首先是那一個在中央塔頂的MUUMUU星人，這個MUUMUU星人只要火箭兔一直沿着在塔邊的小路向上行便可以到達，這是一件輕而易舉的事呢！而最後一個MUUMUU星人則是在中央大浮島外圍的鐵路上，他亦可以輕易救到的呢！







start







EXTRA 3 STAGE 2

這版是一個水的樂園，在這裏，玩者會見到十分多的「水」，而且在這裏的情況和上一版真是有天淵之別，這裏的天氣可以說是風和日麗，而且更有彩虹，在這種環境之下遊玩才有意思呢！

言歸正傳，這要救的MUUMUU星人的位置非常平均，而玩者的出現位置是正南方，在正中央的浮島上有一個MUUMUU星人，這個MUUMUU星人可以說是送的，慢慢才救也未遲，而另外三個MUUMUU星人則是比較刁鑽，他們分佈在東、西和北面，然而他們離中央浮島並不很遠，只是有點兒高。

玩者如要方便快捷的方法，可以在中央浮島正北方的小樓上向西方跳，這樣先救出在西方的MUUMUU星人，然後，便可以順時鐘方向由北方一直跳到東方，不過，在中途是要十分小心的，因為在地圖上所顯示的並沒有高度，其實三者的高度是有很大差別的，所以，玩者一定要小心在高度上的差距，這點足以影響火箭兔生命安全呢！





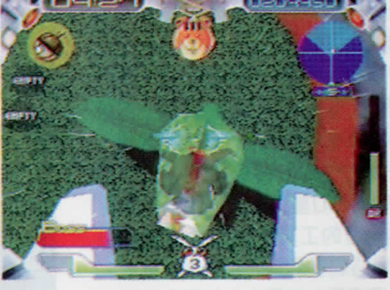


EXTRA 3 STAGE 3

和WORLD 3之中的BOSS一樣，這版的BOSS又是一盤大花，這盤大花的確是非常易對付的，如果玩者技術好的話，一定可以一次過關，完全沒有必要多打幾次才可以過關，所以，玩者大可以放心去打。

這BOSS大花的攻擊非常單純，基本而言，這朵大花的攻擊只有一、兩種而已，首先，這盤大花會放（出生）出一些小花蕾來攻擊火箭兔，不過只要火箭兔攻擊的話，這些小花蕾是不足為患的，不過，要小心在這些小化蕾攻擊之時大花的偷襲。

此外，這朵大花的另一種攻擊便是放出光球攻擊，不過，如果使用以下的攻擊方法，便會沒有問題，方法如下：玩者在最初時便跳起，直至跳到這盤大花之上為止，而且且要不斷的發砲攻擊，這樣，這朵大花便會任由火箭兔處置，可說是全無反抗能力，所以，玩者最好是使用這種方法，因為這種方法根本是無敵的。







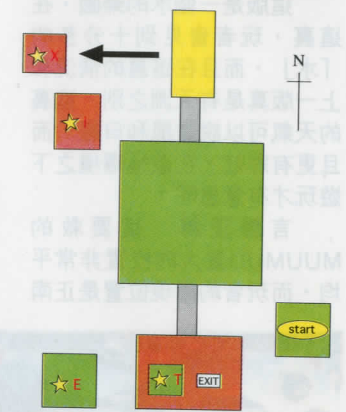
EXTRA 4 STAGE 1

如果大家印像的話，一定會記得這版是在一個油田內進行的，而在「EXTRA」之中，這版的難度反而比前先前的一週目還要易，所以玩者可以安心了，而且四周的環境也和一週目時沒有多大變化，只是MUUMUU星人的位置有所變動而已。

最易找到的MUUMUU星人是在郵船西面的一個小高塔之上，很輕易便可以將他救出來。而在這版之中，玩者一定要抱着一個宗指去玩：「人望高處」，玩者一定要向高處爬，這樣才可以救出其他的MUUMUU星人。另外可以找到MUUMUU星人的地點便是在起點西南面的鑽油台上，去的方法有兩個，一是在起點直接向西跳，經過一個工場後，在兩個大風扇幫助下便可到達；另外是可以MUUMUU星人（X）處一直向南行亦可。

其餘的兩名MUUMUU星人的位置分別是在上文提及的工場之中，而最後一個則是在剛才MUUMUU星人（X）位置的東南方，其實只要玩者多留意四周，便會在找到MUUMUU星人（X）時發現這個MUUMUU星人（I），更不用多走幾躺，浪費多餘的時間。











EXTRA 4 STAGE 2

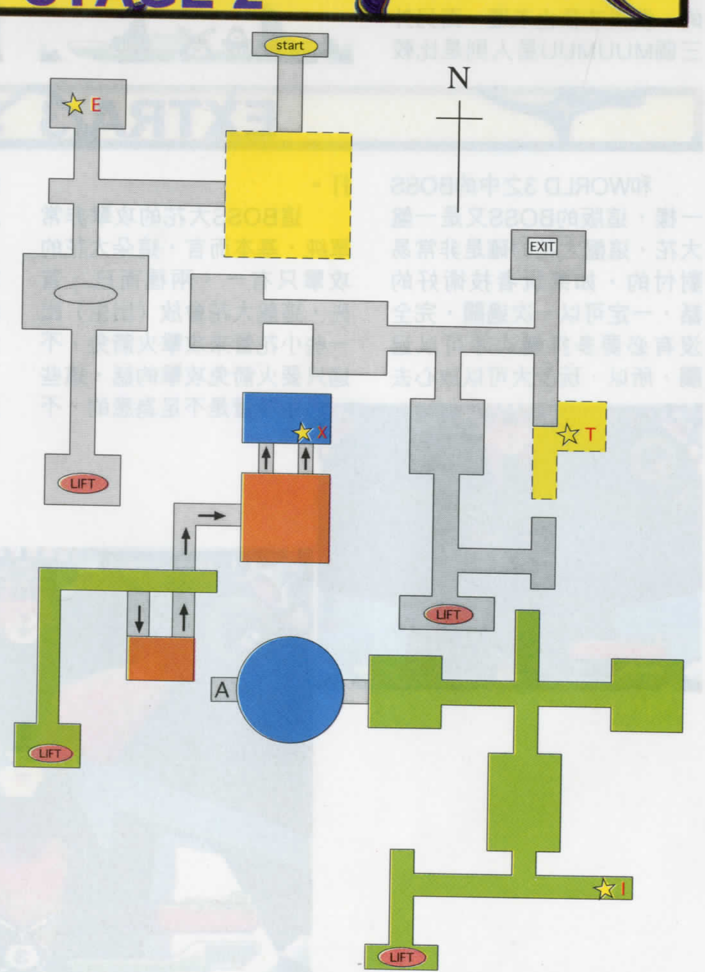
STAGE 2又是在室內進行的，而這次是在一所工廠之內進行。其實這次火箭兔是要走和上次相反的路，所以會有點兒「似曾相識」的感覺。火箭兔向南行，過了機械MUUMUU星人的頭部之後便轉向西行，一直前進火箭兔便會到達一個分支路口，北轉便會找到MUUMUU星人。向南轉則會到達升降機的位置。

利用升降機到達下一層，在長長的小巷之中，玩者會見到一個通氣口，火箭兔便是要由這個通氣口前進，經過一段小的路途，便會到達一個有兩個出口的房間，其實兩條路也是前往前方的大水池的，不過，右行則可立刻救到MUUMUU星人。通過水道，到達另一邊的工廠，上水之後通過小巷，古轉便到達一個「大火坑」，通過這個火坑再向左轉便會到第三個MUUMUU星人了。

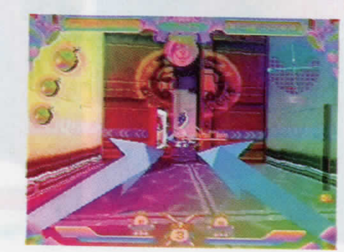
如果向右轉的話，便會達升降機，到達上一層之後，出了升降後一直向前行，通過火坑向右轉，便會到達最後一個MUUMUU星人的所在的房間，而左轉便會到達EXIT點。













EXTRA 4 STAGE 3

這版的BOSS又是這個巨大的機械蜘蛛，這次和上次的真是差不多，而且這隻機械蜘蛛的攻擊方法和上一次的根本可以説是一模一樣，所以對付的方法也是和上次的一樣，照做如事便會OK！

火箭兔一開始便要採取主動攻擊，不要讓機械蜘蛛有攻擊的機會，這個巨型機械蜘蛛的攻擊有多種，如果火箭兔在牠面前的話，牠便會會射出一些小型的彈，直線的攻擊火箭兔，一段時間之後，這隻機械蜘蛛便會回到在上方的蜘蛛網內，而且會放出藍色的光線攻擊。

而這隻機械蜘蛛最厲害的攻擊便是放出（生出）非常多的小型蜘蛛，這些小型蜘蛛會自行爆炸，其爆花會直接的傷害火箭兔，所以見到這些小型蜘蛛便要立刻走避，否則一定有所損傷。最佳對付這機械蜘蛛的方法是跳在牠的身上，和對付先前的大花的方法一樣，由於這機械蜘蛛的體型大，所以這種方法會更加見效。



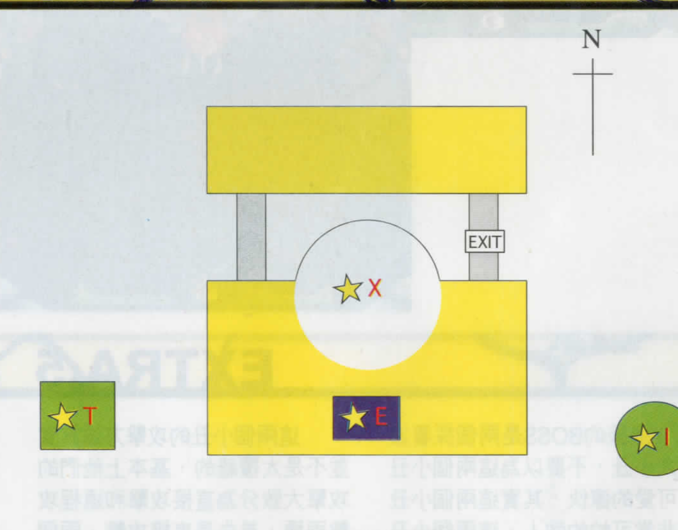


EXTRA 5 STAGE 1

這個佈滿了過山車的版圖一定會所有的玩者感到非常的苦惱，對了！在WORLD 5 STAGE 1之中的這個版圖的確是非常的難過，而那種跳過山車的滋味相信不少玩者也記憶猶新呢！然而在這次的EXTRA 5之中，過山車的作用反而不是那麼大，而且難度更比之前的低了些呢！

在版圖中最明顯的MUUMUU星人便是在中央浮島山下方水池的正中，只要火箭兔走到水中便可以找到MUUMUU星人了。至於其他的MUUMUU星人則全是在半空中的。而第二個MUUMUU星人的位置是在水池東面的一浮石之上，這浮石是在一個不停回旋的過山車之中。

其實，在水池的正上方，亦有一個MUUMUU星人的，只要火箭兔在救完以上的MUUMUU星人之後，向西南方向跳的話，經過一塊彎月型的浮石，便可以到達了。至於最後一個MUUMUU星人，火箭兔一定要向着在外圍的「斷過山車」的方向前進，因為，這個最後的MUUMUU星人便在其中的最後一段的起點。







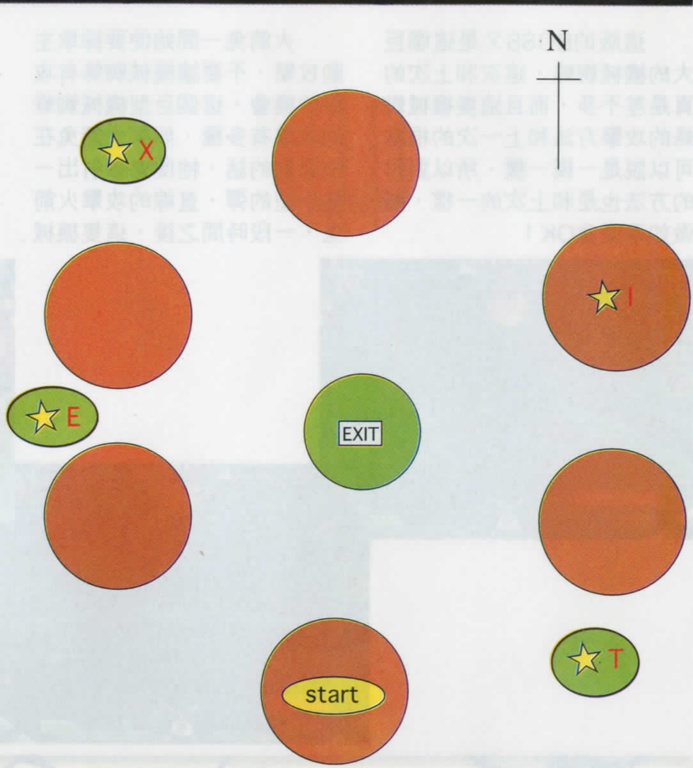


EXTRA 5 STAGE 2

在這個STAGE 2之中，差不多所有的MUUMUU星人也是懸空的，所以火箭兔要將他們救是一件非常棘手的事情，再加上這版之中可以給火箭兔着地的地方已是十分的少，使這次的任務更加困難。

這版應由難的MUUMUU星人開始，首先，火箭兔應先到在中央浮島東南方的大柱，大柱上便有一個MUUMUU星人，到大柱的方法有二，而最好的方法是由上方的「波浪樸克牌」直接跳過去便可以將MUUMUU星人救出。跟着便要救在空中飛人吊架上的MUUMUU星人，然而這個MUUMUU星人已是易救的了，火箭兔只要在中央浮島上的方格跳到在空中一排三間的屋上，便可以見到這個MUUMUU星人了。

而在這版之中唯一一個在地上的MUUMUU星人便是在中央浮島東北方的浮島上，而最後一個MUUMUU星人是在一個被火圈圍着的小平台之上，救他的方法真是簡單到不可以再簡單了，便是在高處向下跳，便一定可以將這個MUUMUU星人救出。









EXTRA 5 STAGE 3

這版的BOSS是兩個採着波的大小丑，不要以為這兩個小丑是可愛的傢伙，其實這兩個小丑是非常可怕的敵人，這兩個小丑因為採着一個「波」，所以，他們的跳躍力是絕對不會比火箭兔差的，所以在跳的時候要份外留神。

這兩個小丑的攻擊方法其實並不是太覆雜的，基本上他們的攻擊大致分為直接攻擊和遠程攻擊兩種，首先是直接攻擊，兩個小丑會跳起向火箭兔攻擊，不過，只要火箭兔同時跳起便可以化解種攻擊了，而他們其他的攻擊便全是遠程攻擊了，他們會從手中放出很多的飛刀，不過，跳起依然可以化解攻擊。

兩個小丑一起時最厲害的攻擊便是合體放出的「超巨大飛彈」，當一個小丑被消滅之後，第二個小丑的攻擊便會有所變化，除了本身的飛刀之外，當火箭兔在上空時這個小丑更會向上發射火箭，一不小心便會中招。對付這兩個小丑的最佳方法當然又是在上方攻擊，雖然這兩個小丑的移動速度高，便是亦由於火箭兔可以藉着弓丑而跳得更高而追上他們，所以，在上方攻擊是有百利而無一害的。







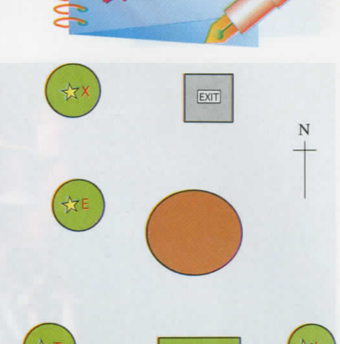


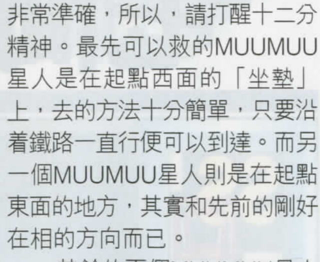
EXTRA 6 STAGE 1

在這版之中，火箭兔的落腳點可以說是少得可憐，所以玩者玩的時候一定要十分留神，一不小心便會一直的跌下去，直到永遠……

這版之中的MUUMUU星人是分得非常散的，所以要花很多時間才可以全部救出的，所以火箭兔的行動一定要非常迅速以及非常準確，所以，請打醒十二分精神。最先可以救的MUUMUU星人是在起點西面的「坐墊」上，去的方法十分簡單，只要沿着鐵路一直行便可以到達。而另一個MUUMUU星人則是在起點東面的地方，其實和先前的剛好在相的方向而已。

其餘的兩個MUUMUU星人是在比較北的地方，比較近的一個是在中央鐵路交匯點的西北方，要上這個平台其實並不困難，最難的是火箭兔要盡量揮他的三段跳，這樣便一定可以成功的；而最後一個MUUMUU星人（這個真是遊戲之中最後一個要救的MUUMUU星人了）是在EXIT點西北方的碟上，其實火箭兔只要在地方向北跳便可以到達最後一個MUUMUU星人的地方。








EXTRA 6 STAGE 2

這次已是火箭兔第二次遇上這個機械MUUMUU星人了，不過這次和上次有一點兒的不同了！對火箭兔而言，這一戰是比上一戰艱苦得多，因為上一戰是在水中進行，可是這次卻在水中進行，這對習慣水戰的機械MUUMUU星人來說是非常有的，反而對火箭兔而言便是致命的打擊，因為在水中作戰，火箭兔的移動力會大大降低。

這個機械MUUMUU星人的攻擊其實和上一次的差不多，基本上，機械MUUMUU星人的主要攻擊是在水中放出非常多的火柱，這些火柱可以給火箭兔帶來非常大的創傷，所以，一定要盡量避開。而另一方面，這機械MUUMUU星人的攻擊真是非常全面，除了有火柱外，更有火箭和水雷，這兩種武器的攻擊力和破壞力也比不上火柱，所以，用跳來避開便可以了。

筆者建議的攻擊方法依然是向上跳然後攻擊，因為這種攻擊的方法成功率最高，雖然在中途會受到一點兒的傷害，不過，這方法可以在最快時間之內將機械MUUMUU星人打倒，將受傷害的程度減到最低。





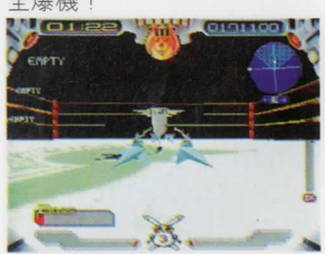

EXTRA 6 STAGE 3

嘩！又是這個可惡的「蕉人」，這亦是火箭兔的最後敵人，亦可以說是火箭兔最強的敵人，所以火箭兔要有非常高的戰意方可與之對抗。這次的「蕉人」比上次的厲害了非常多，而且其攻擊方法亦比上一次的多了一些，所以，以前的戰法可以說是完全行不通的了。

首先，這個「蕉人」和上次的一樣，會放出環形的光線攻擊，又會放出飛拳，所以在這個時候一定要在他上方攻擊，不過，這「蕉人」亦會出心形的追縱彈，所以火箭兔難免會受到一點兒的傷害，不過，這是這時候最好的方法了。接着，這「蕉人」會飛上天上，這時，他便會使用兩種新的攻擊方法：一是在半空中出一個心形的炸爆，給直接擊中的話，唉……死定了！而另一種攻擊便是放出大量的飛彈，不過都是直線進行的。

至於其他的兩種型態（坦克車和陀螺）的攻擊方法便沒有多大的變動，所以這個「蕉人」給火箭兔的最大威脅便是飛上天的時候。所以在這裏我們得出一個結論：如要對付這個「蕉人」，便要使用兩種方法，首先是跳到「蕉人」的頭上攻擊，直到他飛上天上之後，便回到地上，使用「裙腳仔戰術」，亦即是說火箭兔一定要緊跟在「蕉人」之下，有機會便向他攻擊，這是唯一可以攻擊他的方法；而到了其他兩個型態時，使用回上方攻擊的方法，這樣便萬無一失，安全爆機！

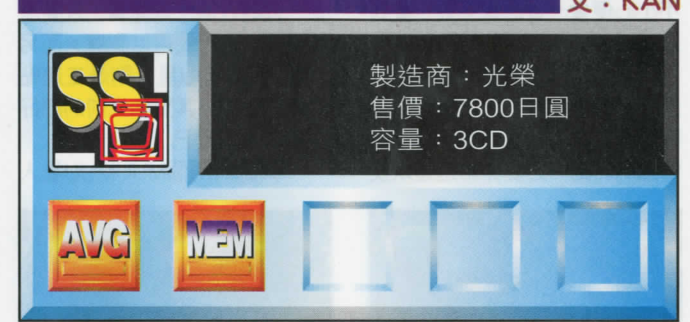




七間秘館

文：KAN

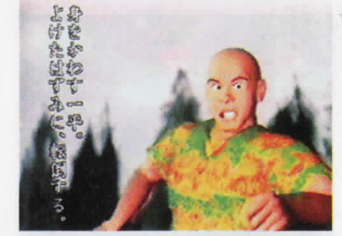


勇闖第二間館

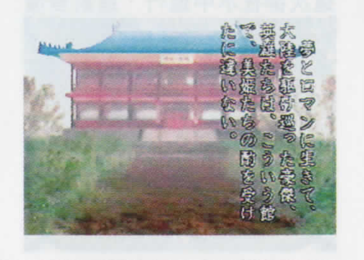
上回講到，阿一平非常冒險地，以拷問具「鐵娘」作通道，逃出了第一間之大屋。而當一平走到連接第一間及第二間館的小路時，突然之間，於他的面前出現了一位胖子來，而他就是捉了玲奈的謎之三人組之其中一人，善長用鏈球作為武器的赤島。（莫非是K.O.F.的陳國漢？）而當赤島見到一平時，便不由分說的用鏈球向他攻擊，而當一平就快被擊到時，赤島便停止了攻擊，因為他的手臂正被一隻狗咬着。之但係，這些大屋不是荒廢了的嗎？又何來一隻狗呢？而見牠又不大像是野狗來啊，但當筆者再翻閱說明書時，才發現牠是謎之少女—玲子所養的寵物來的。而當赤島跟牠作戰時，一平亦乘着這個好機會一口氣的跑往第二間館。而於前面等着一平的，是一間很富中國文化色彩之大屋。

當一平跑到這間大屋的門前時，就立即使用剛才於拷問室所拾回來的鎖匙將大門打開。但當一平走了進去後，就發覺內裏是一個中國宮廷式的大廳，而當一平想行前一步看過究竟時，突然之間於天花板就跌了8把劍來，還非常公正的插於大廳之中間……。







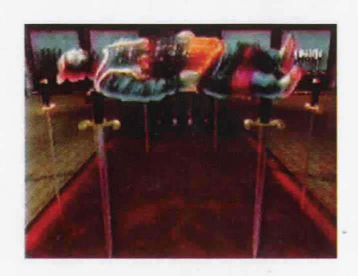


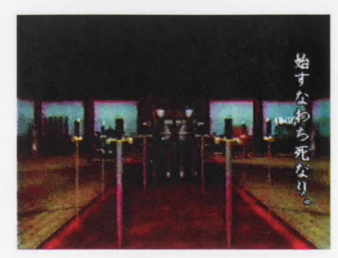
又來多個一刀斬開你兩邊

然而一平也非常與幸自己沒有行前一步，不然被它們這麼一插不死才怪哩。而當一平定了神後，便開始向四周調查。而他發覺有一點是非常奇怪的，就是這間大屋的大廳跟「葵扇之大屋」的差不多，於兩邊都是放了一些人形公仔，於「葵扇之大屋」就是放了一些武士甲胄，而於「中國之大屋」之中，就是有一些秦俑公仔。（哎吔！偷運我國國寶，該當何罪！）而既然一平是AVG.遊戲的主角，當然要向它們作調查吧，但當一平走近左邊之秦俑時，有生命的公仔揮刀斬你之歷史又再重演，嘩呀，一平因此又來多個頭部掛彩啦。唔，還記得於上一間館有一邊的公仔是不會攻擊的，那麼往對面瞧瞧吧，但非常可惜的，一平卻因此又被它們斬多刀……。哪麼怎麼辦好呢？一平細心的想一想，看到大廳中的8把劍，便想向它們打主意。首先一平想去調查的，就是面對着門口的那兩把劍。經一平調查過後，發覺它們的劍柄上都各有一個中文字，刻於右面那把劍上的，是一個「飛」字，而左於左面的那把，則刻上了一個「始」字。而當一平移動左邊的那把劍時，突然就有一亡靈在他面前出現……。







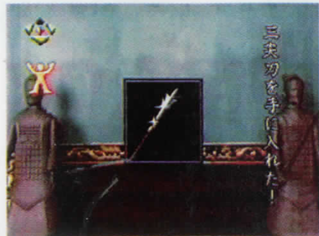


放飛劍

哇，太恐怖啦，連秦朝兵士之亡靈也會於這裏出現，果然不愧為七間秘館的其中一間。當一平被那亡靈嚇過後，便想去動一動那把刻上「始」字的劍。但當一平一接觸到那把劍時，就突然之間不知從哪裏飛來一把劍來，而且還剛好射中一平的胸口處！哇，中了這刀不死也重傷啦，而一平的祖先究竟設計這些陷阱是用來做甚麼的呢？是用來陷害自己的子孫嗎？還是不理那麼多了，繼續調查吧。而一平知道動劍是解謎的關鍵後，便去其他的劍處調查一下。首先他跑到大屋大門之左面的那兩把劍處作調查，然而他卻發現左面的那把劍上刻有「煙」字，一動之下，真是有顆煙玉走出來，大可取走之，跟着他就移動右邊的那把劍。當他移動過後，就突然傳來一些機關的聲音，莫非是秦俑的機關被解除了？於是他就立即跑到那些秦俑前試試看，而果然它們不會再動了。哈，哈，那麼它們身上的東西豈不是可以取走了嗎？太好啦。而經過一平的一番努力後，便從秦俑身上取得以下東西，包括有「蛇矛」、「雙鐵戟」、「三尖刀」、「家寶之劍」、「大斧」、「七星劍」、「青銅盾」、「方天戟」、「樫之盾」、「青龍偃月刀」及「銅之盾」。









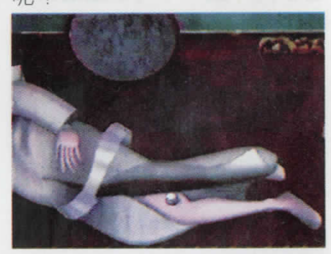
楊貴妃春光乍洩

真是很難明白阿一平哥怎樣可以帶着這些「重形武器」去四出調查。WELL，還是繼續攻略吧。就在一平在取武器後，便想去動一動大門右面的那雙劍。當他動了其中一的那把劍時，就突然不知從哪裏傳來聲優永井一郎（八寶齋？）的聲音，説甚麼美女很喜歡翡翠呀等等，而當一平移動另外一把劍時，阿永井叔又有嘢講，説甚麼孔明的眼睛是綠色的。（鬼佬乎？）當一平於這裏調查完後，便跑到身後的竹簾處，繼而走了進去。但當他一跑進後，就有一枝箭從前面射過來，不過它是不會射中你的，因你有盾嘛，那即是「人畜無害」啦。原來這時阿一平已走進了「貴妃之房間」，內裏還有一個楊貴妃像，而且在其身邊還有兩個侍女像，左邊的侍女是拿着扇，而右邊的那個則是拿着樂器。當一平移動右邊的那個侍女時，她就會播出音樂來，但看似作用不大的哩。跟着一平就試試左面的那位侍女，然而這個公仔是會撥動自己手上的那把扇，繼而吹起楊貴妃的裙子，露出（玉腿）一個按鈕，如果按下去的話，就會出現一條秘道。哪麼於秘道前面的，又會是一些甚麼來的呢？



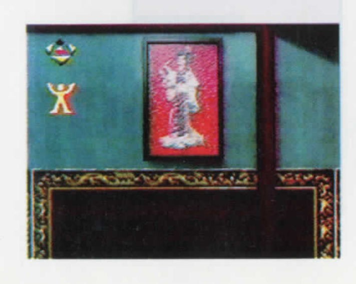






三國演義

一跑到上二樓，就是一條長長的走廊來的，還於走廊的兩面掛了一些很富中國色彩的畫。而於走廊還有一扇門，於是一平就想也不想的跑了進去。當他跑了進去，再轉多個彎後，就會發現一張紅色的幕，而於它後面的，就是頂頂大名的三國英雄！而且於中門間還發現一個留聲機哩。就以它們的動作而言，個個都在舉杯祝酒，莫非它們正在「桃園結義」？唔，剛才不是從秦俑身上取了一些武器嗎？也許會於這裏起到點作用吧。而經過一平之一番努力後（其實是由排稿員阿星提供的），發覺阿關二哥是應該揸「青龍偃月刀」，而張飛就是揸「蛇矛」，而劉備就是揸「家寶之劍」。當一平把它們物歸原主後，又來個機關轟轟響，好像又有甚麼秘道出現了。而當一平正想離開這裏時，發覺還有個留聲機還未調查，但一動之下，它便會發出光榮推出的《三國誌》之B.G.M！（HEARD SELL）而一平聽到這些音樂後就會回復體力。當一平跑回出去後，就發現對面的秘道開了，而且內裏還有一個乘着馬車的孔明像。而當他走近那孔明像時，卻踏到機關，使孔明所坐的馬車「發火」……。









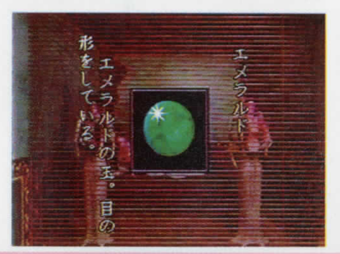


挖楊貴妃的眼珠

幾乎變成焦炭的一平，雖然受了點傷，但看來不大要緊吧。而他亦發覺於孔明像邊有一個小木櫃，上面寫着一首詩，這是否亦是解謎的關鍵呢？而他亦發覺這裏可調查的東西已沒有甚麼了，於是跑回落去貴妃之房間。經過一平的再一次細心調查後，發覺那個楊貴妃像的雙眼原來都是寶石來的，而且因他的一時貪念把它們都挖下來。一粒是綠寶石（エメラルド），而另一粒則是紅寶石（ルビ）。其實於楊貴妃的手上還有一串數珠的，但不知為何現時是取不到，莫非是要一平來一個公平的以物換物？然而現在是取不到的了，還是先向其他地方調查一下吧。而一平也記得於大廳之中還有很多地方未被調查的，於是他就一口氣的跑回大廳之中。就在他的仔細觀察下，發覺秦始皇王像的左面有一個大香爐，而在大香爐的前面還有三個小香爐，看來把它們移動的話會有甚麼特別之事情發生。於是乎一平就動最右手面的一個，跟着那個大香爐就起了變化，而且還冒出一些煙來，唔，這些煙好像可以令一平精神一震哩。跟着一平就順便移動了其餘的小香爐，而那大香爐亦起了變化，但看來，這次所發出的氣體是有害的。



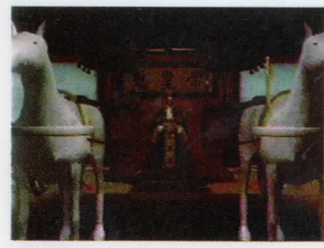


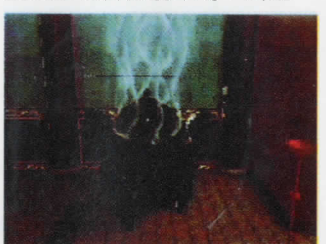


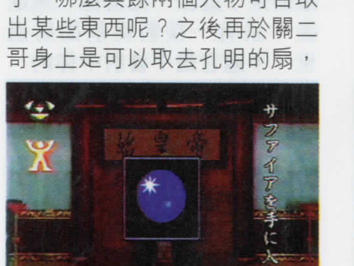


再挖秦始皇的眼珠

於大廳之中是有八把劍插於此的，然而其中六把已經調查過了，還餘下最接近秦始皇馬車的那兩把。而當一平移動其中一把時，阿永井叔又有東西要說啦，他話集齊三種東西是解決火的關鍵。而如果動另外一把的話，他身後的馬車便會移開，讓一平可以走近秦始皇處。然而當一平走近時又發覺，它的雙眼亦是由寶石所做的，分別是藍寶石（サファイア）及翡翠，啊啊啊，今次真是發達兼冇死啦，一於據為己有先。當一平取過這些後，便跑回楊貴妃之房間中。唔，剛才阿永井叔不是說過美女很喜歡翡翠嗎？於是一平就果然是用以物換物的方式，用翡翠將數珠換過來。跟着他就跑到上二樓的三國人物處。還記得張飛是好酒如命的嗎？故只要先於張飛前使用酒，跟着便可取得它的帽子了。哪麼其餘兩個人物可否取出某些東西呢？之後再於關二哥身上是可以取去孔明的扇，還有劉備身上的兵法也可以取走的啊。而當一平再將它們放於孔明馬車旁的木櫃前，跟着那麼馬車就不會再發火的了，所以一平就可以接近之，再將藍及紅寶石放上孔明面上。跟着另一條秘道又告打開，而且於這條秘道的另一面，就是這間大屋的出口。

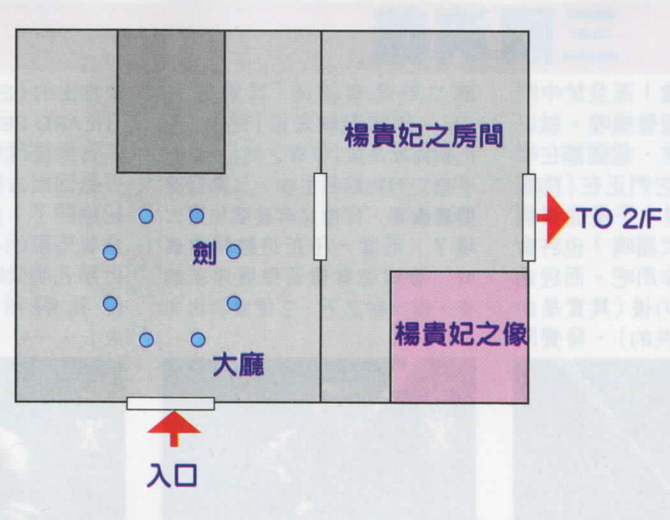


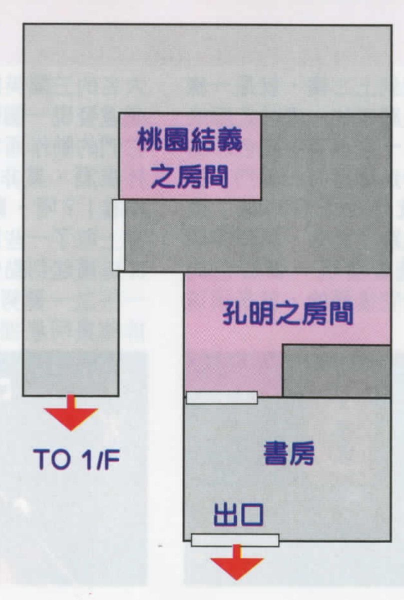












祖先的房間

一平幾經辛苦，而且冒着再被孔明燒「PET PET」的危險，終於也找到了「中國之館」的出口了。而於出口前面的，是一間好像是先祖所使用過的書房來，而且跟據電腦之顯示，這裏會有很多有用的東西。唔，然而門口就在自己的眼前，那麼走遲少少也不大要緊吧。而就在出口的右面，便放至了一個大木櫃，而木櫃之上可以讓一平取去的，有以下這些：書紙（書き付け）、鋼筆（萬年筆）、煙盒（シガレット ケース）、硯（硯）、陀錶（懷中時計）、茶壺（茶壺）、茶罐（ナツメ）、茶筅（茶筅）、茶碗（茶碗）、閃光燈（カメラノフラッシユ）、貓眼石介指（貓目石の指輪）、金介指（金の指輪）、紙鎮（合金造りの文鎮）、軟帽（ソフト帽）、狩獵帽（鳥打ち帽）、高帽（山高帽）及毛筆（筆）。呵呵，一共是19種東西！也許當一平逃離這七間秘館時，他也變得非常大隻啦……。而當一平離開這間大屋時，電腦亦會把沒用的東西掉走。只餘下數珠、煙玉、兩顆寶石、卷紬及樫之盾。然而這些東西對日後的冒險有着甚麼重大的義意？而於後面的故事中，又有甚麼等待着一平呢？









往第三間館的途中

當一平跑到出去後，畫面便出現了本館的影像，但玩者不要以為這麼快就可以逃離這七間秘館，因為一平下一個要冒險的地方並不是於本館那裏。話説當一平跑到半路時，便發現於眼前出現了一條分叉路，而且於左邊的那條路更是通往本館的。而正當一平想跑向左邊的那條路時，那個謎之少女—玲子再度出現，而且還説左邊那條路非常危險，不要踏上去。然而有位這般可愛的女孩子來勸告我，那麼就服從一下，行右邊的那條路吧。（其實玩者無論怎樣也不能進入左邊那條路的……。）而當一平沿着右面的那條路繼續行的話，便會見到一個井，走近點看真些，突然有隻類似鬼的東西出現，但看來它亦是來幫助一平的，而經過一番談話後，它就指着左邊的小路，要一平沿着這條小路一直向前走，然而一平也沒有選擇的餘地了，只好照做。但當他跑到半路時，卻發現於路旁是一些墓地來，唔？這些是不是他的祖先之墓碑來的呢？不過就當他想得出神時，突然有一男子從高處向他襲擊！這人就是謎之三人組的其中一人—黑谷。但正當他要射中一平時，玲子的愛犬又跑了出來，助了一平一「口」之力，而一平亦可以安全地到達第三間館。



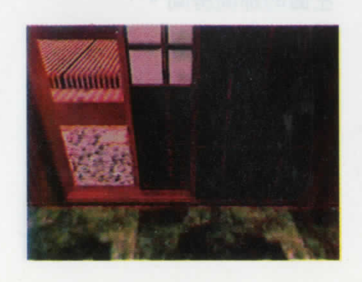






狩獵之館

當一平跑到這間大屋的門前時，第一件事要做的就是要用鎖匙去開門，但剛才好像拾不到類似鎖匙的東西啊。還記得有一樣道具是一個屋形的紙鎮來的嗎？就用它來開門吧。一跑到進去，就發覺這是一間日本味道很重的大屋來。唔，首先於大廳中調查一下先吧。首先一平發現的，是於一紙門上了一首詩，意思大約是説日月五星是打開第四間大屋的關鍵。這個嘛，不知它想表達些甚麼呢？WELL，還是繼續調查吧。可是一平於大廳中找了半天，還是沒有甚麼收獲啊，只是知道於牆角裏放至了一些空的花樽，而且於某一些柱上還有一些按鈕，然而還刻有一些中文字，但按下去之後，又好像沒有甚麼特別事情發生……。現在沒有其他辦法的了，只好暫時放棄調查大廳，先跑往大屋之二樓看過究竟吧。而樓梯就是在大門口的左面。當一平跑到上二樓時，發覺這裏是一條長長的走廊來的，而且於走廊的一邊更有三扁門。一平想了一陣子，便向着最接近樓梯的那扁門跑進去。一走入去，就發現有四隻大鳥於此房間中，不過行近點看真些，原來只是一些標本來，是不會攻擊你的。











生羊角的熊仁先生

經過調查後，才發知道種大鳥叫做「鷲」（打機學BIO乎？），看來牠們的外形跟大麻鷹非常相似哩。而當一平走上前想去看過究竟時，卻發現其中一隻之鷲的標本的某幾個部份「甩甩下」，看來是可以取走的，於是乎一平借用了他自己的金科玉律一有殺錯，冇放過，一於把可以取的東西取走。而「甩甩下」的部份共有兩個，其一是「鷲之爪」（鷲の爪），其二是「鷲之嘴」（鷲のくちばし），一一把它們收藏好吧。然而其餘三隻標本都仍是不可以取去些甚麼的。既然已取走可取走的東西，一平便跑往第二間房間處。然而第二間房間實在比第一間房間細很多，而且只可以放至一隻動物標本。不過就眼前所見，一隻動物標本都已經夠嚇人，因為這是一個擁有羊角的熊仁標本來的！（嘩，生化兵器之試驗品？）由於一平的好奇心發揮作用，所以他就想拿起那個羊角看清楚。但一拿上手，就發現有一字條跌了出來，細看之下，原來這是一封信來的，叫做甚麼「七忠臣之信」（七忠臣の手紙），而上面寫着的好像是一些古代日本人的姓名來。唔，不知又會有些甚麼作用呢？

孝秀公に、七忠臣あり。
次の七人なり。
山本勘介
巨勢豹右衛門
加藤清之助
山形文左衛門
馬場武蔵
玉川兼則
不破仙之助



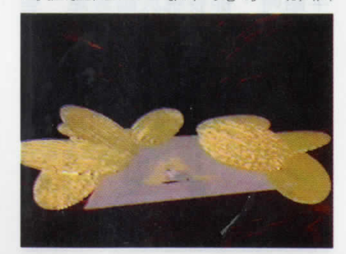




有狐狸尾巴的猴子

當他取過熊仁頭上的羊角，及那張古古怪的信後，一平便離開了這間細少的房間，向着第三扇門進發。而他走了進去後，才發現這裏是有一條樓梯的，而且看來是可以通往大屋的三樓，那麼就跑上去瞧瞧吧。然而上到去後，卻發現有兩扇門於此。一平想了一陣子，就決定先向正面的那扇門調查。走了進去後第一樣發現的，是一幅掛畫來，不過作用不大。但當一平轉過面，便會發現又一嚇人東西，這就是一隻有狐狸尾巴的猴子標本。（OH！MY GOD！）而當一平跑上去調查時，動了那條古怪的狐狸尾巴。就在此時，那個猴子標本亦起了變化，繼而它的胸口張開了，而收藏於內裏的，是十數塊日式金幣（大判）呀！（發達啦！）那麼當然要取走啦。不過就在一平想離開之前，卻發現這標本又有點古怪，細看之下，發現有一隻「黑猿的手指」（黑猿の爪）亦是可以被取走，雖然不知會有甚麼用，但盡管都收下它吧。取過了這些後，一平便繼續向前進發。當他轉過彎後，便會來到一間掛着阿原作者一志茂田景樹的畫之房間。而當一平跟它對話時，不知從哪裏響出「叮噹」一聲，跟着那幅畫就起了變化。







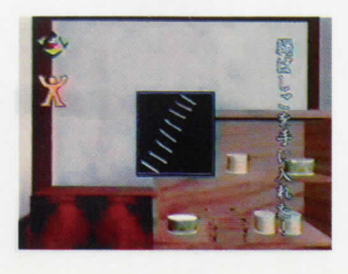


神奇畫版？

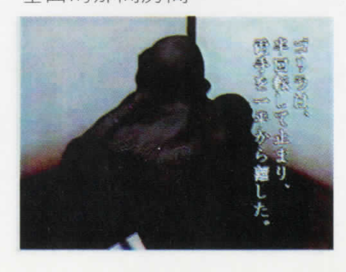
當「叮噹」一聲後，那幅畫就起了變化，而畫中的志茂田叔叔也動起來，還跟你對話。哪麼他的説話對日後的冒險有着甚麼幫助呢？而就在這幅畫的右面，是有一個木櫃的，而且於上面還有很多道具，包括「餅乾」（乾パン）、「罐頭」（缶詰）、「熊之垂飾」（熊のペンダント）、「獅子之垂飾」（獅子のペンダント）、「虎之垂飾」（虎のペンタント）及「繩梯」（縄ばしご）。以其中「餅乾」及「罐頭」是可以令一平回復體力的。

還記得於這間大屋的三樓仍有一扇門未被打開的嗎？現在就讓一平去這裏闖一闖吧。當一平走了進去，就只見一隻大猩猩標本，而且一遇到一平便擁着他，還幾乎把他夾死，但不久那大猩猩便把他放開，而一平這時亦可以走跑出房間了。呼，剛才幾乎把那怪物夾死，現在還是先跑回落去二樓看看吧。但當一平跑到落去二樓時，卻發現二樓的景物不同了，例如可以通往一樓的樓梯不見了，而於走廊上又不知何解的多了個窗。那究竟是甚麼的一回事呢？哪麼那些房間的東西有有被改變到呢？一平心裏這樣一想，便跑了進去樓梯左面的那間房間。









七人忠臣與三大惡人

一跑了進去，景物果然不同了，熊仁先生不知跑到哪裏，換來的卻是核突鱷魚標本一隻。經過一平之一輪調查後，發現這條核突鱷魚標本的舌頭上，是寫了一些東西的。而文中的大至意思是說那七位忠臣，會好像北斗星般的閃耀，然而可以取走的東西就沒有了，唯有離開吧。跟着一平就走到另外一間藏有動物標本的房間，然而奇怪的事情又發生了，本來藏有鷲之標本的房間，現在卻出現三頭猛獸的標本，它們分別是獅子、熊仁及老虎。剛才阿一平不是拾到一些甚麼關於獅子老虎的東西嗎？於這裏用用吧。但是經一輪嘗試後，還是沒有結果啊，於是乎一平就試試別的東西。當他郁動了那條獅子尾時，獅子便張開大口，而且於裏面還跌出一張紙來。原來這張紙是叫做「三大惡人的信」（三惡人の手紙），於信來出現了三個字，分別是「災」、「仇」及「劣」，也許這幾個字就是代表那三大惡人吧。哪麼這些東西又會對一平起了甚麼作用呢？這時一平再走回去走廊處，看看走廊盡頭的窗口，再想起身上的那條繩梯，是否即是可以在這裏逃出生天呢？





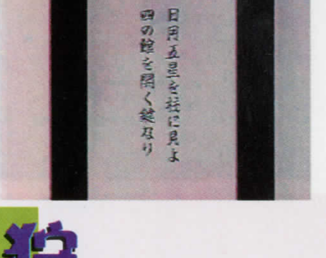




大廳按鈕的秘密

但當一平想利用這個窗口逃出生天時，阿周平叔卻說：「還不可以啊，你還有大廳的謎還未解開……。」原來一周平所說的，是大廳中那些按鈕。但現在連樓梯也不見了，又那怎樣可以落到大廳呢？啊啊，其實方法非常簡單，只要一平再被那大猩猩夾多次就可以了。為甚麼？因為那隻大猩猩其實是一個機關來的，當一平被它夾住時，它就會把一平移到大屋的另一邊，所以於二樓的景物完全改變了，就是這個原因。

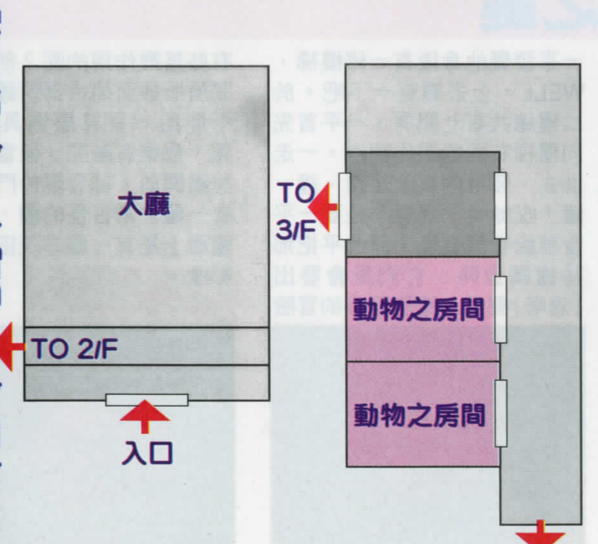
當一平跑回大廳中，再看看那大廳柱及牆上的按鈕，實在不知應該按哪一個鍵才好。但當一平再看看那七大忠臣及三人惡人的信後，便知道應該按哪些鍵了。其實方法簡單非常，只要那個鍵上面的字，於七大忠臣的名字中是有出現的，便可以按下。而有三個鍵是絕對不可以按下的，就是「仇」、「災」及「劣」。當玩者成功的話，便會出現一聲特別的機關聲音。但不要以為這樣就可以逃離此大屋，因為下一間大屋的鎖匙還未取到手。而它所藏的地方，就是於大廳中，能通往二樓的那條樓梯的後面。它是收藏於一塊刻有「極星」二字的按鈕中，於這裏可以取去「蠍子之鍵」（蠍子の鍵）、「鳳凰之鍵」（鳳凰の鍵）及兩張字條。當取過這些後，便可利用剛才說過的那個窗門，再使用繩梯逃離此大屋。

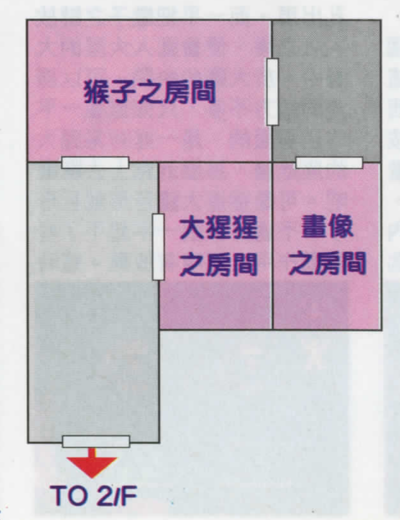


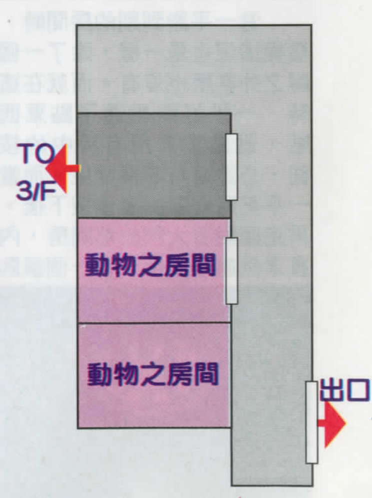




狩獵之館之地圖





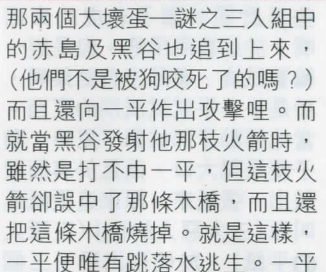




建於沼澤上的大屋

一平幾經辛苦，從第三間大屋中逃跑出來，再向着第四間館進發。然而當一平走到一半時，卻發現有一條橋於眼前，再看真些，原來於木橋的對面，是有一座大屋在這裏的。莫非這就是一平要去的第四間館？還是不要想那麼多，繼續向前走吧。但就在此時，那兩個大壞蛋—謎之三人組中的赤島及黑谷也追到上來，（他們不是被狗咬死了的嗎？）而且還向一平作出攻擊哩。而就當黑谷發射他那枝火箭時，雖然是打不中一平，但這枝火箭卻誤中了那條木橋，而且還把這條木橋燒掉。就是這樣，一平便唯有跳落水逃生。一平經過一番爭扎後，終於可從水中爬回岸上。而更可幸的事，那兩壞蛋已經不見了影踪，也許是已逃離他們的追殺了吧。然而現在第四間館就於一平眼前，好！一於跑進去闖一闖，還要把玲奈救出來！（都叫咗你唔好帶隻茶煲嚟喋啦）

而一平正當想找找身上有沒有合用的鎖匙時，卻發覺鎖匙於這裏是起不了作用的。為甚麼？因為大屋的大門根本沒有上鎖。既然是這樣，就走進去看過究竟吧。然而於大屋大門後面的，並不如其他大屋般是一個大廳，反而是一條長長走廊的正中間。





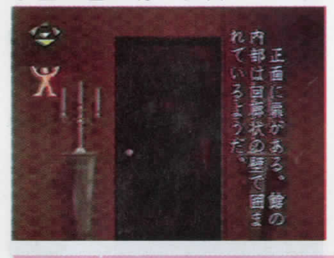


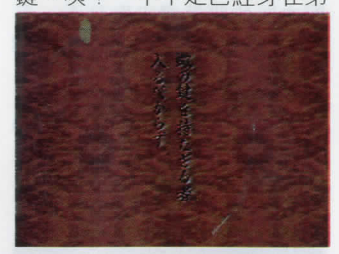


迴廊

然而於大屋大門的正對面，還有一扇門在這裏。然而既然這是第一扇遇到的門，那麼就跑進去瞧瞧吧。而當一平走進去時，才發現這是一間細得可憐的房間，而且經過一平一番調查後，卻發現不到全何可以取走的東西，因為房內幾乎甚麼也沒有。就當一平心灰意冷，想離開這裏時，他就好看到於遠處的牆上有些「豆豉」貼在這裏，於是一平就走近去看真些。細看之下，原來那些不是豆豉來的，是不知誰人在牆上寫了些字上去。唔，文中的大至意思，是説甚麼「蠍子之鍵」是打開第四間館的關鍵。咦？一平不是已經身在第四間館嗎？還要甚麼關鍵不關鍵來幹甚麼？認真古怪，還是不理這麼多，繼續前進。當一平走回走廊時，就從畫面右邊的字幕中得知，這是一條迴廊來的。即是無論你怎樣向前行，最終也會走回起點處。那即是説，無論怎行也不會迷路啦，那可以放心向前走了。

一平首先向大門左面的通道走，當他轉過彎後，便發現有兩扇門於走廊的一面，而一平想也不想的就跑了進去。走了進去一平才發現，這間房間除了有一個按鈕外，其餘甚麼也沒有。於是乎一平按了這個鍵後便離開了該房間，往別的房間去。





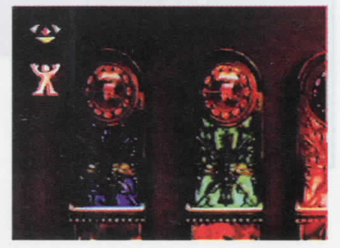




蠍子之鍵

當一平跑到別的房間時，發覺情況也是一樣，除了一個鍵之外甚麼也沒有。而就在這時，一平好像想通了點東西啦，就是按齊所有房中的按鈕，必定會有事情發生。而當一平把所有房的鍵也按下後，再跑回對着大門的那間房，內裏果然起了變化，有一個鎖匙孔出現。而一平把蠍子之鍵放入去之後，便會進入大屋的大廳中。於大廳的中間，可以調查的地方不多，只知道在一平的正前面的，是一座非常龐大的座地鐘，那麼就跑上去瞧瞧吧。可是這座大鐘巨形就巨形了，不過好像對一平起不了些甚麼作用，那唯有放棄。這時一平發覺他身後有一條樓梯，WELL，上去調查一下吧。於二樓總共有七間房，一平首先向樓梯右面的門作調查。一走進去，發現內裏全是鐘、鐘、鐘！哎吔吔，那豈不是要一平全部給它調查過？而一平把那些鐘調查時，它們是會發出「滴嗒」聲的，這對日後的冒險有些甚麼作用的呢？然而於這間房所放至的大部份鐘，都是不能給一平甚麼道具或者情報，那唯有離開。但當一平正想離開前，卻發現於門的右面有一個非常古怪的鐘，因為於鐘面上是有一個志茂田叔叔的影像。









志茂田叔叔幫你補體力

當一平移動這個古古怪怪的鐘時，鐘入面的志茂田叔叔就會動起來，還會跟你對話哩。(嘩，有鬼呀！)而當他説完他要説的東西後，一平的體力就會自動回復。噢，太好啦，就算一平再遇上甚麼損傷也不要緊，因為可以在這裏無限次回復體力。於是乎一平便離開了此房間，進入了另一面房。然而當一平跑進去時，才知道這房間除了於地上刻有一個大得可憐的鐘面外，已沒有些甚麼特別的東西。而當一平踏了上去，仔細一看，發覺鐘面上的時針是可以被動的，那麼一平就試試看。但是由於他還未取得有用的情報，所以在胡亂試了一陣子之後便放棄了，離開了此房間，向第二間房進發。而跟着一平要去調查的，是於這房間的左面。而內裏只有一枝射燈，還把光速射向於對面的日規處。而且那枝燈還可以作角度調校的，使那些光速投向日規造成不同的時間，但由於又是沒有足夠的情報，故唯有暫時放棄吧。然而於這一邊的走廊上是還有一扁門還未版打開的，那麼就讓一平去看過清楚吧。不過非常可惜的是，是扁門被鎖了，故此一平無法進入。故此，一平只好向另外一面的房間繼續調查。





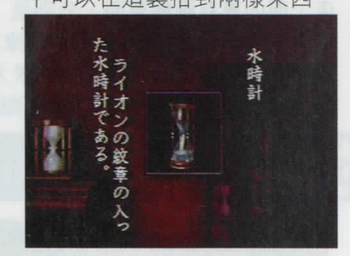




蠍子之鐘

一平首先去調查的，是於樓梯右面的第一扁門，然而打開門後，發覺內裏亦是放滿了鐘的，而且大部份的鐘都是不會對一平起甚麼幫助，然而除了一個，這就是有黑蠍子花紋的那個鐘，而它亦是可以讓一平去移動那枝時針的，但到現時為至亦未取得有關這方面的情報，現在只好暫時不理，往別的房間調查清楚先。而於這房間的左邊，亦有一放滿鐘的房間，而內裏亦有一個有紅色蠍子花紋的鐘，是可讓一平去移動的。而一平也知未到時侯，便試也不試就離開了這裏，進入最後一間還未被調查的房間處。原來，整間大屋的謎之謎底就是在這裏！首先一平可以在這裏拾到兩樣東西，分別是「沙之計時器」(沙の時計)及「水之計時器」(水の時計)。而其他鐘的時針之謎也知道了，分別是紅色蠍子之鐘撥3、7、4，黑色蠍子之鐘撥9，而影之鐘撥3。一平知道這些後，先去紅色蠍子之鐘最得一個「法碼」(分銅)，是後就可以去地上刻有大鐘的房間，把指針移向12，一平便會被困，這時再用鳳凰之鍵逃出。再跑到去黑色蠍子之鐘撥9取得耳塞，使用後往影之鐘處把它調校至3，打開了打上了鎖的那扁門。入到這裏後先跑到盡頭取去「桐之鍵」(桐の鍵)。之後便可把中間的控制系統之時針移向12，這時一平便可用沿路逃出這間大屋。

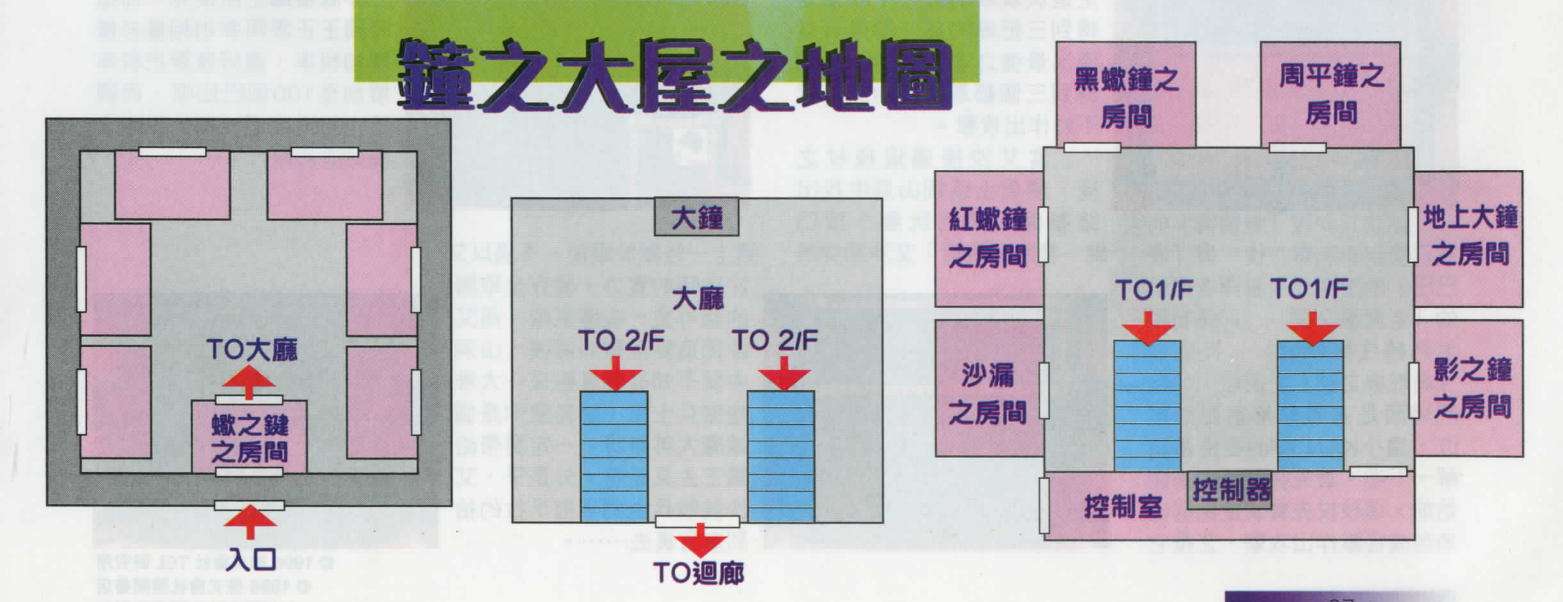








鐘之大屋之地圖









一隻需要玩彈珠機來儲錢的RPG.

彈珠傳說

文：KAN



遊戲簡介

筆者也可算是一個頗喜歡玩RPG的機民，尤是那些有動人情折的，又或者有綺麗畫面的，都會給小弟留下深刻印象來。不過玩了這麼多隻RPG來說，以彈珠機為中心主題的RPG實在不多，然而今期小弟就要接收這樣的一隻「古怪」RPG，那麼這遊戲又是玩甚麼的呢？而那些彈珠機又會對遊戲有着甚麼重要的地位呢？

故事背景

話說本遊戲的主角艾沙（アーサー），本來只是一位非常平凡的青年。而跟其他日本人一樣，他閒來無事時也會去彈珠機店裏「玩番兩手」。然而有一次他玩彈珠機時，卻不知何解被異世界的勇者召喚到別的空間處。（魔法騎士？）而他來到的世界，叫做車利寶（チューリップ），是一個用彈珠機中的波子作貨幣的怪鷄世界（咁都得？）。而由於上任的勇者（即係召喚你來的那位叔台），年時已高，心有餘而力不足，已不能負起甚麼除魔服妖的責任。故此，他就硬巴巴的將個勇者之責任交托給你，希望能代替他繼續守護這個車利寶，而艾沙亦只好無奈的接受這個命運，開始他的勇者之旅。

與別不同的遊戲系統

一般玩RPG的玩者都因為想自己的角色之LEVEL能夠提高，故而不停地跟怪獸們戰鬥，繼而獲得經驗值及金錢。不過於本遊戲中玩者卻沒有這種必要，因為各角色根本就是不能升LEVEL的！那麼怎樣才可以提升角色們的能力呢？答案就是用錢。（即係波子囉）方法也非常簡單，在每一個城中，都有一間特定的商店，而內裏有兩種東西，分別是「迷你心」（ミニハート）及「迷你星」（ミニスター），是用來提升角色們的最高HP值及最高MP值。哪麼其他如攻擊力防禦力又怎麼辦呢？這方面的能力就只可靠換不同的防具及武器去彌補不足。

悲哀宿命的開始……



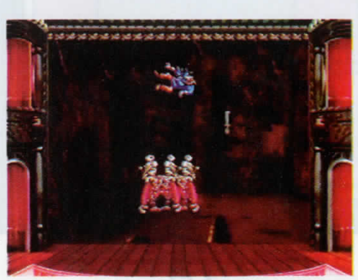
話說艾沙被「無情情」的被召喚到車利寶之後，還「硬巴巴」的接過代表着勇者身份的「老虎機之杖」（即係封面主角揸住果碌囉）。而這枝「老虎機之杖」於遊戲中的戰鬥場面是有着非常重要的地位，讓小KAN KAN在這裏講解一下吧。首先在戰鬥還未開始前，這枝杖先會決定由哪位角色或怪獸作出攻擊，之後它的輪盤會就再次轉動，以決定這次攻擊的威力。如果是轉到三把劍的話，即是可以使出最強之攻擊；然而如果轉到三個都是銀幣的話，就不能作出攻擊。

當艾沙接過這枝杖之後，便要由這個山洞中找出路離開。然而玩者一按口鍵，喚出清單時，艾沙卻突然





遇上一怪獸於眼前。不過以艾沙現時的實力，要完全取勝的話可要一些運氣啦。而艾沙把這隻怪獸消滅後，山洞中就不知從哪裏跑來一大堆皇家兵士來，說甚麼你是個滅魔大英雄呀，一定要帶給國王去見見呀。於是乎，艾沙就被兵士們半拖半拉的抬到皇宮裏去……。



當艾沙被抬到皇宮後，立即就被國王所接見。而這時國王正跟阿宰相相量怎樣增加稅率，還好像要把稅率增加至100個巴仙哩，而國王也想將這個無理的政制交由艾沙去執行。



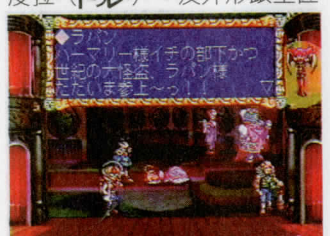
老土橋段復活篇

然而於每個RPG中的國王，都會有一位非常美麗可愛的女兒，而這位車利寶國王也不例外，然而還把她介紹給這位新勇者認識哩。根據小KANKAN於畫面所見，看來阿勇者艾沙也對這位公主也非常着迷。不過就在此時，不幸的事情（老土的橋段）又發生了。皇宮突然之間地震起來，而且還天昏地暗，日月無光，跟着就有一魔女於宮殿中出現！（咁熟口面嘅）她就是臭名遠播的強盜拉巴（**ラバン**），而今次不請自來的目的，就是被大魔王所託，要捉走車利寶公主，當其妻子。而另一方面，國王眼見自己的女兒被捉走，立即被嚇至暈低，而阿宰相還以為國王已駕崩哩。而當國王蘇醒後，就立即派勇者艾沙去把公主救回來。然而以艾沙一人之力，要拯救公主談何容易，所以國王便派了兩位助手去幫助艾沙去完成任務。他們分別是巴巴查查的四眼怪師奶度拉（**トゥレ**），及外形跟土匪沒有兩樣的社迪（**セッテ**）。哪麼有這兩位怪人的幫助，艾沙又能否救出公主呢？

當艾沙接過這項任務後，便可自由地在皇宮「遊覽」。當他們一行人跑到皇宮的露台時，卻發現了一個古古怪的機器。經調查之下，發覺這是一部彈珠機加望遠鏡的東西來……。









公主是搗蛋小惡魔

原來這是一部由魔法作動力的望遠鏡來，如果未經國王的批准，是不能啟動的。然而為了追查公主的下落，國王就批准使用這個望遠鏡。不過在使用望遠鏡前，玩者是可以玩玩那部彈珠機，用來賺一賺旅費也不錯哩。當玩者覺得賺夠了彈株後，便可按×鍵離開。而就在這時，鏡頭一轉，只見公主跟拉巴嬸嬸在一架飛船的船倉中爭吵着。原來公主並不是外表的那般和善溫柔，內裏其實是一隻搗蛋小惡魔來，還弄至綁匪們頭痛不已。由於綁匪們要分心「照顧」這隻小惡魔，竟然連掌舵這件事也忘了。由於飛船無人駕使，在失去控制的情況下便向地面隕落，繼而便消失了踪影。而經過度拉嬸嬸的一番精密之計算後，推算出隕落的地點是於奧諾諾城（**オロロン**城）的附近，然而於這裏是可以乘火車到達的。既然知道了公主現在的位置及可利用的交通工具，那麼就起行吧。不過在出發之前一定要做的，就是替角色們裝備一下。而如果玩者要購買新的防具武器的話，是可以往位於城中之第四層的鍛冶屋裏購買。不過以艾沙現在所持有的彈珠數目，似乎不能買些甚麼貴重的裝備。如果玩者想賺點錢的話，大可以到第二層的彈珠機店裏碰碰運氣。









孤寒的國王 悲哀的勇者

當一切準備就緒後，艾沙一行人便往城中的火車站（驛）進發。不過就當他們去到閘口時，卻被票務員阻止他們登車，原因是他們還沒有購買車票。雖然他們是去拯救公主的勇者，但這並不代表他們有免費乘車的優惠。（有冇搞錯呀）於是乎他們唯有跑回皇宮中，問阿宰相叔叔取「車馬費」。不過非常可悲的，由於庫房儲備不足，而該鐵路又不是國營鐵路，故此，宰相的答覆是：「國家是不會負擔這些開支的，請你們自己去想辦法。」呀呀，一班既無情又不負責任的傢伙呀，但事到如今，都別無他法，只好再去彈珠機店裏碰碰運氣。由於三張車票的價錢合共是6000元，所以艾沙所持的彈珠數目一定要超過6000。而當艾沙儲夠錢後，便可往彈珠機店的老板娘（好肥嘓個）處購買火車票。不過就當艾沙買過車票，還未袋落袋之時，就有一隻類似猴子的小孩撞過來，還把剛買回來的車票偷走了。哪麼怎辦好呢？然而當務之急，就是要找回這數張車票。而一向那些平民百姓所居住的地方，就是車利寶城的第五層，於是乎他們一行人便跑到去第五層去看過究竟。









向葱頭阿哥取情報

首先他們作調查的，是位於第五層的一般地區，而那裏只有幾所平民居住的房子。不過就在村口的一間屋之門前，永遠會有位葱頭阿哥站於此。艾沙覺得他古古怪怪，便上前問他一些有關出沒於這個車利寶城的盜賊的資料。原來於第五層的倉庫街及位於城之邊界的一個廢墟（ハーレム）也是盜賊們時常出沒的地方。而艾沙知道這個消息後，便往倉庫街裏進發。

然而玩者去到這裏時要小心，因為是會有怪獸出沒的，不過牠們也不是太強，只要小心點便可。而就在倉庫街的冒險旅程中，艾沙又遇上另一位葱頭阿哥，而他亦會提供一些關於盜賊們的資料。然而當艾沙一行人走進其中一個貨倉時，卻於地上拾到一張字條，唔，看來是亦是關於盜賊們的東西來的，既然是這麼的有用，還是要好好收藏啊。而當艾沙取過這張字條後，便可離開倉庫街，進入城中最黑暗、最無法無天的一個地區一廢墟……

然而於廢墟的附近，不知何解會建了一間商店，而內裏所賣的，原來是魔法來，那當然要買下啦。而買過魔法後，便可往廢墟進法。









取回火車票

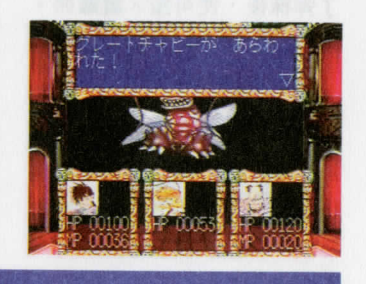
而當艾沙他們行到一半時，就有個類似「天文台」的叔台站在牆邊，而只要跟他談兩句話，他就會把身旁的秘道打開，讓你進去。唔？莫非剛才所拾到的是一張通行証？還是繼續向前行吧。就當他們行到廢墟的最深處時，卻發現一間房間，而這裏亦是盜賊們的大本營來。原來他們是不滿國王的税制而作起反抗的，而他們知道艾沙是國王派來的人，便派出四位打手及一隻怪獸向他們攻擊，然而這亦是玩者要打波士的時侯了。其實要從這隻波士中取勝並不是太困難，只要事前買些「迷你心」去將各人物的HP值增加，及穿上最強裝備便可取勝。當艾沙把那怪獸打敗後，那個首領便會把那些車票物歸原主。那麼，艾沙一行人便可以再跑去火車站處，乘火車向奧諾諾城進發。

就當火車行至一半時，玩者便可控制艾沙，還可以於火車上四處走。而當艾沙跑到去火車頭時，卻被火車司機惡言相向，因為該處是乘客止步的，還叫車掌把艾沙帶走。但當車掌也到來時，他卻跟火車司機吵起來，原來他們是兩兄弟來的，但因祖業的承繼問題而互有牙齒印。然而到了最後，他們還打起上來。







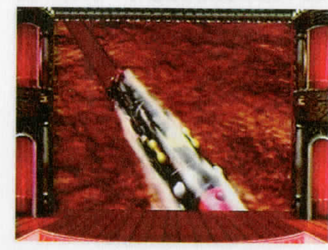


中途站

然而為何好好地的兩兄弟要弄至手足相殘呢？原來他們兩兄弟的父親是一個非常熱愛火車的人來的，正因虎父無犬子的關係，所以他倆也是非常喜歡火車的。然而到了老父退休時，便要決定兄弟二人中哪一位有資格剛火車司機。但由於哥哥是兄長，所以老父就將火車司機之位讓哥哥去承繼，而弟弟就只可以當個車掌。不過自此以後弟弟便對哥哥懷恨在心，為何司機之位會給他奪去的呢？！然而現在車掌已怒氣難下，竟然拿出小刀跟其哥哥打起上來，而在混亂之間連火車也沒有人操控。幸好度拉及時跑進來，還教導艾沙怎樣剎停那部火車，才避免災難之發生。

由於現時火車司機及車掌也相相受傷，所以火車也不能再起行的了。幸好的是，火車剛剛停於一條村子的前面，那麼不是可以讓艾沙一行人於這裏冒險一下，又或者可以想想別的方法繼續前往奧諾諾城。而從火車站的那位大叔得知，這條村子叫巴奧巴布村（バオバブの村），是一條建築於一株大樹上的村莊。當艾沙一行人跑了進村時，才發現這條村子的結構跟車寶利城差不多，亦是分了好幾層的。











長老之館

唔，這裏的設備跟車寶利城的差不多，好像甚麼宿屋呀，彈珠機店呀也有於這裏開設。之不過艾沙一行人找來找去，卻找不到鍛冶屋，噢！怎麼辦？沒有更強的武器，面對那些強悍的怪獸們不是會有生命危險嗎？而就在此時，他們從村民口中得知本村的長老是會有關鍛冶屋的資料的。跟着他們就向長老之家，亦即是這株巨樹最高的地方進發。然而在巨樹樹之頂中，不是只有長老的那一間屋的，於旁邊還有一所商店，而艾沙是可以於裏面買到三種魔法球，分別為冰、火及雷，如果有多閒錢（閒彈珠）的話不妨買下。而當買過這些魔法球後，便可以進入長老之館（即是**ダニの**館）。然而他們一跑到進去，只見一個穿上蕉葉的大叔坐於眼前。（泰山乎？）雖然造形確是有點古怪，但他們也不以為意，還上前表明自己的來意。不過……，這位大叔也許年時已高，聽覺不大靈光，所以好像不大瞭解他們的意思，還以為他們是想來借洗手間的。然而王天不負有心人，這位叔台終於聽到阿艾沙想要的，是鍛冶屋的位置。而長老知道他們的來意後，便送了一條鍛冶屋之鍵（鍛冶屋**の**鍵）給他們。





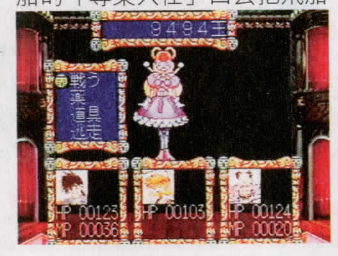




鍛冶屋中的大戰

長老除了送鍛冶屋之鍵給艾沙一行人外，還說出鍛冶屋的位置，其實它就是於根部的附近位置。然而艾沙等人得知這些重要的情報後，便立即跑往大樹的根部處。不過當他們走到去鍛冶屋時，才發現不對勁，因為眼前只見一個類似鍛冶屋的老板之傢伙被五花大綁（SM.？），還被兩個壞蛋挾持着，而最不得了的，就是阿車利寶公主也於這裏啊。哪其實究竟是甚麼的一回事呢？由於拉巴及公主所坐的飛船於這裏附近失事，所以拉巴便派她的兩位下屬來這條巴奧巴布村，還命他們捉一些懂修理飛船的「專業人仕」回去把飛船修理好，然而這個鍛冶屋的老板當然是首當其沖啦。而當拉巴的手下們發現艾沙時，便無無聊聊的跟艾沙作唇槍舌劍，不過這類東西都是會先為口角，繼而動武。可是拉巴的手下卻不是自己出手，而是派車利寶公主出戰！然而細看之下，那並不是真正的公主，而是一部公主機械人來。即是說，艾沙他們又要打波士喇。不過今次這個公主機械人也是一個頗難纏的對手，而且一下攻擊扣你三、四十點絕不是問題。另一方面，它也善長用睡眠魔法，使我方有段時間不能夠作戰。









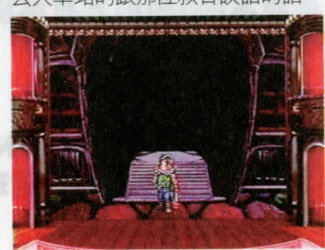
長老的私家火車

幾經辛苦，艾沙等人終於將那隻不倫不類的公主機械人打倒，而拉巴的手下們眼見事敗，便慌忙的乘飛船逃走了。當老板被艾沙等人救出後，真是千多謝，萬多謝囉。而當他只道艾沙一行人所乘的火車出了意外時，便向艾沙提供一些重要之情報。原來阿長老是有一列私家火車的，唔，也許跟他商量商量一下的話，他會借給你哩。然而艾沙從老板得知這些重要情報外，當然還可以光顧一下他啦。而且於這間鍛冶屋中終於有胸甲（兜）售賣，那麼他們又可以提高一些防禦力了。而當買過東西後，他們便反回長老家中。

當長老得知此事後，也十分樂意借出他的那部私家火車，而且還交了一條鎖匙給艾沙，說只要把這條鎖匙交給站於火車站旁的那位叔台，他就會把火車借給你們。而艾沙接過了這條鎖匙後，便離開了這間小屋。然而艾沙現在只要跑落去火車站的跟那位叔台談話的話，便可以離開這條巴奧巴布村，往奧諾諾城去。不過就在出發之前，各位最好買多些補品及穿上最強之裝備，因為奧諾諾城中的怪獸是非常難纏的，而奧諾諾城亦是一個頗難攻略的迷宮，所以各玩者一定要有心理準備呀！













久違了的雙截龍，以另一種形式再出現！

DOUBLE DRAGON



在多年前，《雙截龍》是一隻瘋魔全港機迷的一隻ACTION GAME，而《它》也經歷了第二、第三代，但之後卻沉寂了一段時間；大約在一年前，《雙截龍》在NG上推出了它的最新一作——以其真人版電影作跟據的一對一格鬥GAME。現在，終於將這隻GAME移植到PS上了，我們來看看和其前作有什麼不同吧。

SYSTEM

基本操作

基本上和一些普通的格鬥遊戲沒有多大分別，但是掣方面則不是分開拳和腳，是以強度來分開，總共有四級強度，順次序為：×○□△

CHARGE技

即超必殺技，除了BILLY及JIMMY有一招變身CHARGE技之外，差不多全是普通招式的強化版。理所當然地，CHARGE技也是有條件限制的；只要攻擊中敵中或被攻擊，能源槽上面的籃色BAR便會增加，直至增加到填滿整條能源BAR時（如能源減少時相對地會快些填滿），便會「CHARGE」有的字樣出現，這時便可以使出CHARGE技了。

連續技

在這隻遊戲中，除了有一些普通招駁必殺技之外，更有着和《SF ZERO》的「CHAIN COMBO」差不多的連續攻擊，只要順着攻擊的強弱來按掣，便會做成連續的攻擊了。但是這種攻擊是要在OVERDRIVE MODE中才可以使用。

暈

一般來説，把對手打暈之後便當然是再加上多次攻擊啦，但在這GAME中，暈是有兩種的，一是普通的，即常見的頭上有星星；而另一種是躺下暈的，這時任何的攻擊都不能打到他，除了對「躺下暈」專用的DOWN攻擊（↑＋攻擊）。



模式選擇

OVERDRIVE MODE

可以說是NG版的加強版，和NG版不同之處是除了普通技可連擊之外，一些大技擊中時，也會加上一些特別的畫面效果。





NORMAL MODE

是原本NG版的忠實移植，沒加多也沒減少。

TINY 3D MODE

是把這遊戲3D化的模式，但不是全POLYGON化，只是將每一層的角色、背景分開來，做成好像「紙板公仔」的一個環境；除了這樣，還可以在中途按L、R各個按鈕來改變視點。



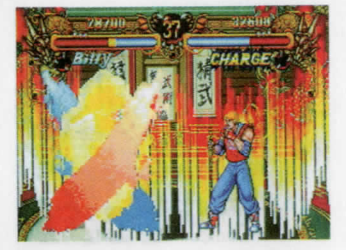


BILLY

由《雙截龍1》到今每一集都有出場的主角之一，其攻擊和他的哥哥一樣是一些萬能型的招式，其攻擊多變和攻擊力強，是最常用的角色之一。

雙襲牙　↓↘→＋攻擊
裂空破　→↓↘＋攻擊
龍尾旋　↓↙←＋攻擊
伏龍擊破（CHARGE技）
↓↘→＋攻擊×2同時按
雙龍轉生（CHARGE技）
攻擊×4同時按



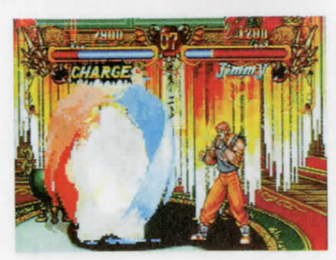


JIMMY

也是由《雙截龍1》到今每一集都有出場，因為是BILLY兄長的關係，細微上有少許不同，其攻擊是偏向多一點強攻型的，攻擊力比BILLY稍強，但對地速度比他弱。

雙龍牙　↓↘→＋攻擊
裂空破　→↓↘＋攻擊
龍尾旋　↓↙←＋攻擊
閃空破　→↓↘＋攻擊
×2同時按
雙龍轉生（CHARGE技）攻擊×4同時按



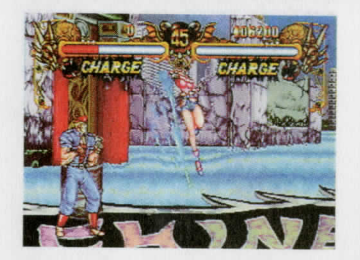



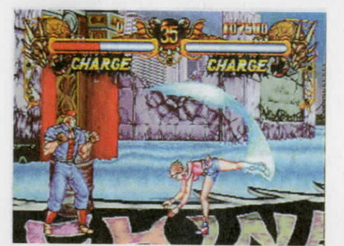


MARIAN

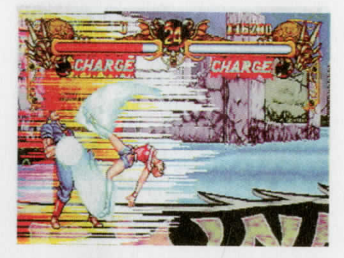
此遊戲的女主角（算是吧……），其速度真的是十分快，但由出招至攻擊到敵人的時間則比較長，要小心使用。

AXIAL BREAKER ↓（儲）↑＋攻擊
MOON DRIVE ←（儲）→＋攻擊
AXIAL BLASTER（CHARGE技）↓（儲）↑＋攻擊×2同時按
MOON DRIVE S（CHARGE技）←（儲）→＋攻擊×2同時按







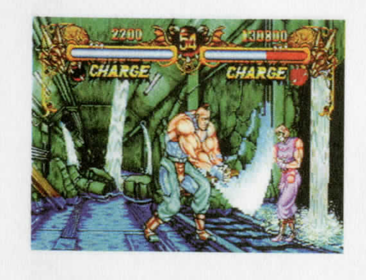


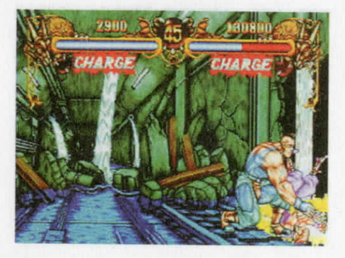


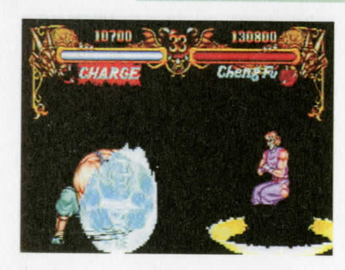
ABOBO

看身形也知道他絕對是一個力量型人物，但速度十分慢，要看準敵人的行動才好出招。

HAMMER PUNCH →↘↓＋攻擊
GIANT SWING　近身→↘↓↙←＋攻擊
HYPER BOMB　近身↓↘→＋攻擊
GROUND SMASH（CHARGE技）→↘↓＋攻擊×2同時按
PRESSURE BOMB（CHARGE技）　近身→↘↓↙←＋攻擊×2同時按









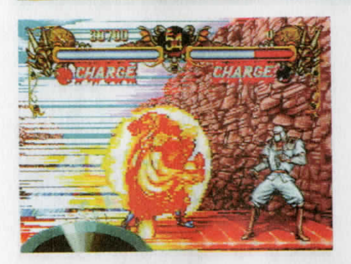


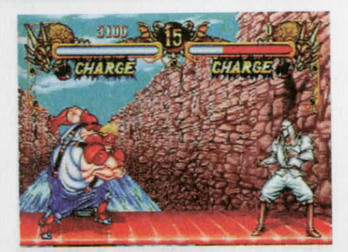


BURNOV

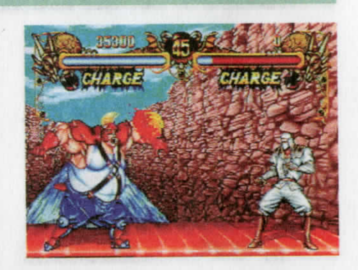
以火炎做攻擊武器的怪人，除了身形龐大之外，其主要攻擊武器——火炎，是有很好制禦力的，如用得好，不難成為強者。

NITRO SLIME ↓↘→＋攻擊
CANNON BALL ←（儲）→＋攻擊
NITRO SPLASH（CHARGE技）
↓↘→＋攻擊×2同時按
HEAVY CRASH（CHARGE技）
←（儲）→＋攻擊×2同時按











EDDIE

其移動的快速及強勁攻擊力，本來可說是無敵，但由於他的招式大多是屬於儲系的，所以在出招的限制上比較大，較難使用。

RAG SLASH ←（儲）→＋攻擊
SKY RAG SLASH
↓（儲）↑＋攻擊
DANGEROUS COMBINATION
→↓↘＋攻擊
VALCANO UPPER（CHARGE技）
↓（儲）↑＋攻擊×2同時按
D.H.D.（CHARGE技） →↓↘＋攻擊×2同時按









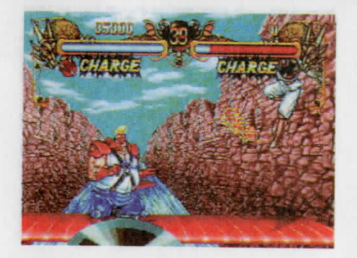


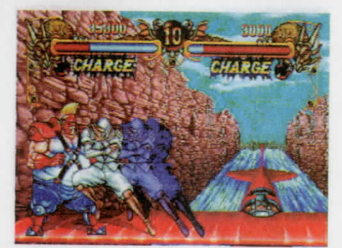


AMON

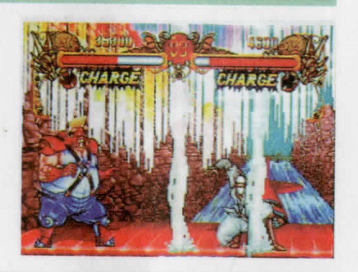
忍者當然是速度型的人啦，但不只這樣，他的「刺鳳拳」是十分陰濕的招式，因為在出招中按擊與否是可以決定在哪　出現的……

鷹爪拳　空中←↙↓＋攻擊
烈火爆炎壁　↓（儲）↑＋攻擊
刺鳳拳　←（儲）→＋攻擊
雷光陣（CHARGE技）
↓（儲）↑＋攻擊×2同時按







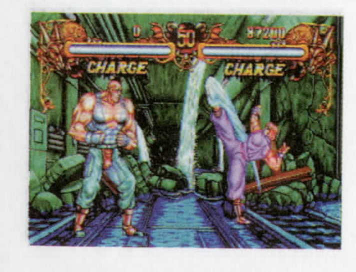




CHENG-FU

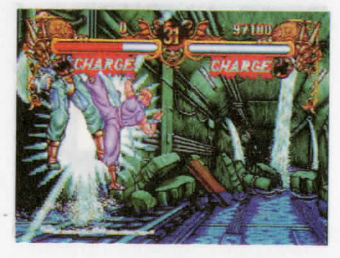
醉拳？！是否真的醉拳就不得而知，但其攻擊是真的刁鑽卻是大家也知，如能善用此特性，成為強者便不是難事。

黃龍腳　→↓↘＋攻擊
醉虎烈打　↓↘→＋攻擊
飛翔腳　↓↙←＋攻擊
醉虎誘勝（CHARGE技）
↓↘→＋攻擊×2同時按
醉虎亂舞（CHARGE技）
→↓↘＋攻擊×2同時按









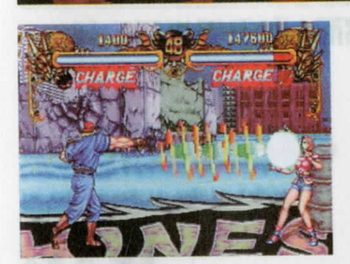




DULTON

是全十人之中唯一持有連打按鈕必殺技的角色，如果對自己的連射速度有信心的人，不妨選用此角，可能會有意外收獲。

男之氣合彈　↓↘→＋攻擊
男之BLADE　攻擊連打
男之情熱彈（CHARGE技）
↓↘→＋攻擊×2同時按
男之BURNING FIRE（CHARGE技）
攻擊×2同時連打



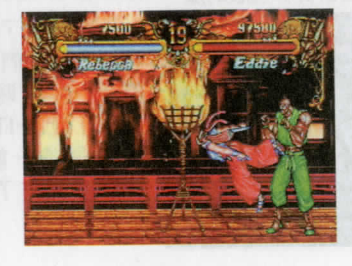


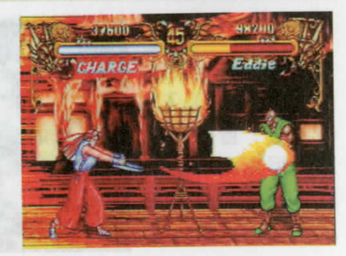



REBECCA

可以說是一個對空的角色，因為她的各種對空技的攻擊範圍都十分大，但她的飛行道具速度卻慢得可憐……

飛蝶斬　→↓↘＋攻擊
紅刃拳　↓↘→＋攻擊
空中紅刃拳　空中↓↙←＋攻擊
奧義 飛蝶之舞（CHARGE技）
→↓↘＋攻擊×2同時按
蝴蝶烈風殺（CHARGE技）
↓↘→＋攻擊×2同時按





近期難得一見的好玩ACTION GAME

METAL SLUG



基本系統

基本上和一些橫向ACTION GAME沒有大分別，A掣是發射，B掣是跳而C掣是手榴彈攻擊。而它也是可以在遊戲中拿取ITEM來加強本身的能力的。

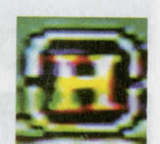
普通鎗——在取得任何ITEM之前的基本攻擊武器





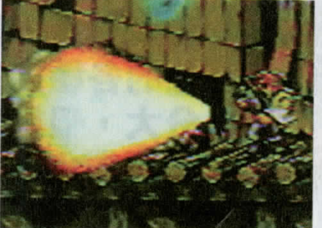






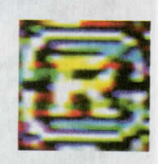


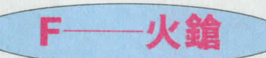




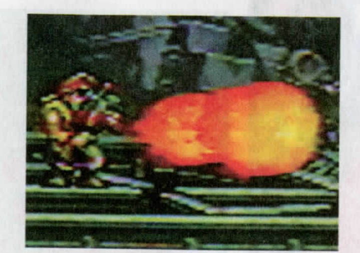












BOMB——補充手榴彈

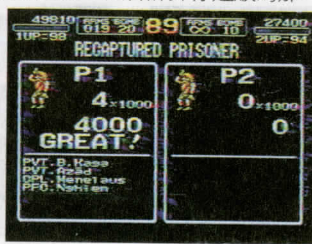


坦克車

可以乘坐上去，變成特殊武器；如按前及AB掣同按，自己便會跳出坦克車，使坦克車一直向前，做成自殺式攻擊。



而在過版之後，便會計算你過版的那一「隻」曾救過多少個戰俘，從而計算其應得的分數。

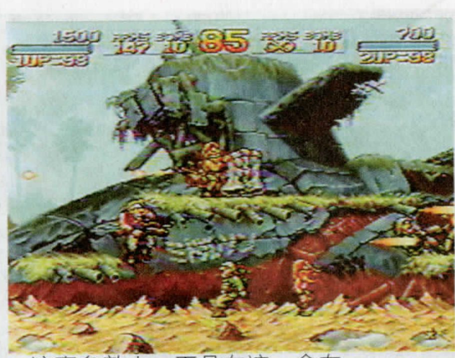


戰俘

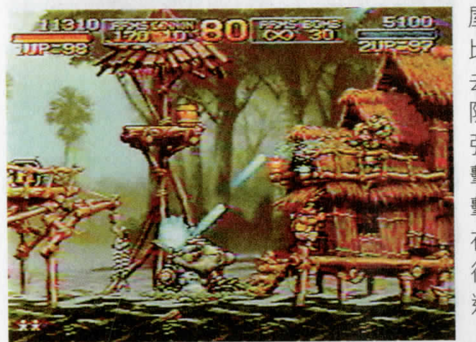
如解放了戰俘之後（攻擊他們），接觸到他們時便會「變」出一ITEM，這便是唯一能取到ITEM的地方了。



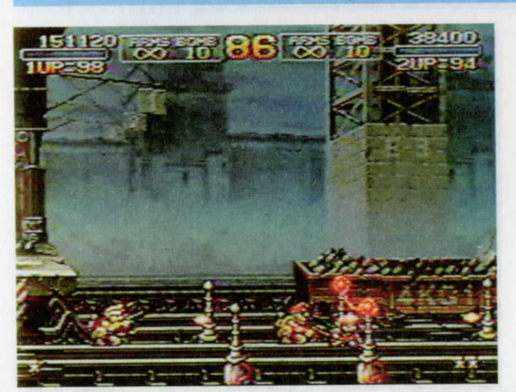
STAGE 1



一開始便是處於一個像是已乾海底的地方（有架潛艇喺沙漠……），而且更有頗多的ITEM可以取得。直至行到潛艇的尾部，便會有一隻比較大型的敵方角色出現——是一架直升機，它會在玩者的頭上放下垂直降下的砲彈，只要在它的下方偏側些少的地方直向上射，便可以不損失一條人命的情況下把這敵人打倒。跟着繼續行，直至現到一些「水上的屋」便開始小心，並不是因為這裏多敵人，而是在這會有很多補充用的道具及武器可以拿到，而且在後面會有一大草屋，是需要用比較多的時間去處理，因其防守力比較強，要多次攻擊才可把此屋擊毀，最好是在之前能夠取得坦克車，在這裏便可以用三發大彈將其解決掉。到最後，便到這版BOSS之處，它的攻擊只有二種：向斜上發射的三發拋物線彈及上、下段LASER砲，但LASER砲只會在攻擊的後半才會使用。最好的方法是不要在遠距離作攻擊，因拋物線的彈道如在遠距離發射的話只會更難避，所以在其砲口週圍攻擊反而好一點；而當它開始使用LASER砲時，便要看清楚是上段還是下段，因上段的話只要蹲下便可避過，而且更可以繼續攻擊，下段的話便只好跳起了；只要不斷重複便可以把它擊倒。



STAGE 2





在這個像是廢鐵工廠的地方，千萬不要掉以輕心，因為其敵人開始「陰濕」，一不小心便會中招。在初段，有一些似電的東西，要蹲下避過，跳起也可以，但要小心那些在地上「爬行」的敵人。通過了那些電之後，便會在一塊平地上停下來，跟着便會有一些空降部隊殺到，只要不停地向上射便可將他們打倒，但要小心在左手面的電極，如果只看上面的話便很容易地踩進這陷阱中。而在這版中途，會有一些在船上攻擊在橋上玩者的敵人，其實大家是不用在橋上與他們「隔岸開火」的，只要勇敢地跳下去和他們肉博，我保証大家不用損失任何人命便可將他們打跨！但有一點要注意的是，在到船頭向天時，要小心看着何時沉沒，一見勢色不對便立即跳上船頭處，它便會自動把玩者安全地彈到橋面了。到見到BOSS之前，大家是可以拿到一架坦克車的，務必要取到，這對BOSS戰會有很大的幫助；至於攻擊方法，最好是在畫面的右手面作攻擊，因為如果它在正上方攻擊你時，會有大部分的攻擊都會打到畫面之外的，那便不用太費心了。





STAGE 3



在這個冰天雪地的版面裏，一開始便有點不同，因為是向上移動的。在最初的一段向上的版面，很多時都是會有一些停下來的時候，玩者要耐心地等待及消滅出來的敵人才可；直至上到有一段，是有一大閘，其上方是有一個圓形、黃色的按鈕，只要用武器射那按鈕，閘門便會向上移動，但當不射它時，閘門便會慢慢地往下回復原位，所以一定要時常射那按鈕，看準時機後跳過去狂打便可以了。再上一段路，便會看見這版的中BOSS，對這敵人，千萬不可作埋身戰，因為他的那排子彈是可以作鞭用的，而且是一擊即死！所以最好是待他在上層的時候在他下面向上射，見他開始跳下來便從另一邊跳上去，儘量不要和他同在一個水平位置，但有鎗㗎……至於這版的BOSS，便是一巨型坦克，而玩者卻只可以跳起向下射才能攻擊到它，比較費時。而它的攻擊，只有二種：從二邊射出的地雷及孖裝大砲一支，對付那些地雷，除了避開之外，還可以在其未着地前把它們打走，而那大砲，看見有反應時才走也未遲。



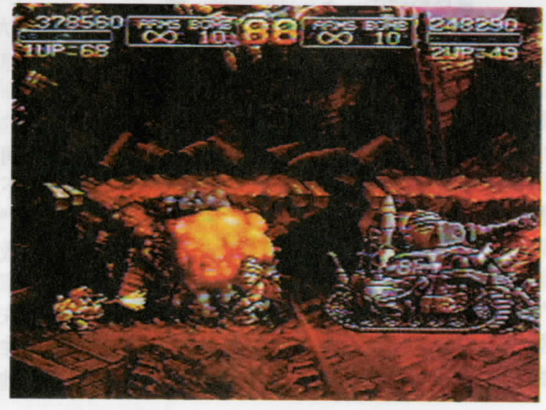
STAGE 4

這一版是在一間類似大屋的地方開始，一直打至外面森林地帶的。出了去之後，有一段是有一大堆機械砲台的，那裏最好是裝備有坦克車了，因為如是用「豆鎗」打的話，是雖要有很多時間的，時間拖長了，自然受到攻擊的機會也大增了。其後一直下去也沒有什麼大特別的地方，一直到這版的BOSS則和其他版面有所不同，因為是分開上、下二部坦克車的，要二部都消滅掉才算是打勝了此版。攻擊法則方面，除了要在那車之前蹲下狂射之外，要記着一點是可以跳上去那坦克車上的，它會一直彈直至玩者離開了那坦克車範圍，所以當被逼至牆邊時是可以跳過那坦克車繼續攻擊，但要小心那在車尾的向天導彈，因為如接觸到的話是會死的……











STAGE 5

是在城市大街中的一場大戰，死人冧樓樣樣有……主要是強硬地向右攻擊及推進，有坦克車輔助當然更好，沒有的話便要辛苦一點了。而這版的BOSS，是一隻有轆，但唔行，類似坦克的東西，其主要攻擊武器是一支拋物線軌跡的主砲，其前半的弱點則是在機體低部的一個半圓形的物體，但小心不要行得太近，因為它是會放火柱攻擊的；將那半圓打倒之後，便可以攻擊其本體了，但這卻更簡單，只要走到機體下面的空隙來攻擊便可以了。

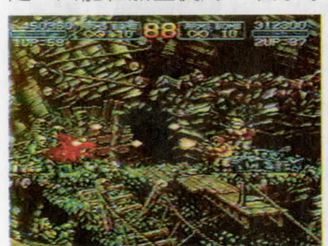




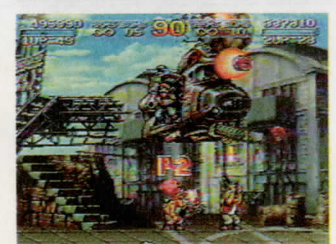

FINAL STAGE

這名符其實的最後一版，亦是最多嘢「搞」的一版。最開頭的一大堆自殺式攻擊士兵更是表表者，對他們一定要小心，否則隨時被那些持刀的空降士兵一插即死……在中段，是會跌在一艘船上作戰的，而船上更有一強力武器可供使用，但卻不可拿着此武器四圍走，只能在船上使用；最好的使用方法是一直狂射，當遇到攻擊時便AB掣同按跳起，着地後又立即再手持其武器狂射……而到後段，那艘船會在一淺灘登陸，這時大家並不需要急於上岸，因為在那淺灘上是有很多寶物藏在水裏的，全拿了才走也不遲。

終於見到了最後大佬了，但竟然只是一只直升機？但別少看它，因其攻擊是十分之霸道的！它的攻擊模式有四種：火神炮掃射，因為是由右掃到左的關係，所以應該行到畫面左面，待時機準確時再跳過去；追踪彈攻擊，最好是企在機體的正下方向上攻擊，那便會有一部分彈打到地面而不能擊中你；炸彈密集攻擊，因為每一次這攻擊都是由畫面的最右方直掃至左方，而整個畫面沒有一處是不會被打中的，所以只有奮力頑抗一條路可行！方法是要站在畫面的最右方，待降下炸彈時以最快的連射度向上連射，如夠快的話則可有一線生機……普通ROCKET攻擊，只是用來嚇一嚇你，沒多大作為。如是者不斷重複攻擊的話，很快便可以看到爆機畫面了。



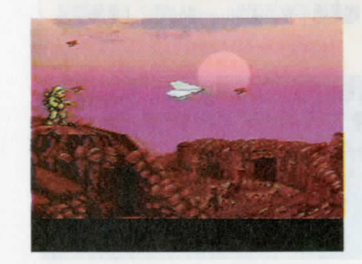




ENDING

最後，我十分欣賞這GAME的最後一句——PEACE FOREVER！永遠和平！










BY 警察司機



14隊真實J-LEAGUE球隊的優秀選手全資料！

唔好入錯貨

筆者想，今期的資料應該是大家都想得到的，也是廣大（應該是的）的《J-LEAGUE．創造職業球會》擁躉心中所渴求的重要情報（說真的，希望這些資料對大家有用）。當然囉，若是花了一大筆轉會費所請的所謂球星原來是名大於實的普通貨色，肯定會激到七竅煙兼大失所望……。

所以，當每一次有新的球員轉會名單時都應查個明白，既可減低入錯貨的風險，又可防止走漏眼，錯失了一些好球員。

◆35歲的史杜高域，不知他的技術有沒退化？

◆總不算太差，但年事已高的他可以支持得多久？



◆24歲的鄧加，簡直是夢寐以求，怎能錯過呢？



◆留學回來的鄧加，無論在攻擊或防守都極具份量，確是學有所成

幾大都趁佢嫩口……

當你的球探在J聯賽找到一些超級球星如加拉加，巴治和及馬沙路等的時候，請先別興奮，除了他的身價外，你更要留意兩項要點：1.該名球員的年齡，若是超過30歲的話，就不應買了，因他的高峰期已過，能力值可能已在下降中，買來又有何用？如在26歲或以上，就表示他正在進入高峰期（據一般統計，一個球員的高峰期多是在27至29歲中），身價可能會高一點，但勝在即買即用；再者，若他是20歲左右，則非買不可，因買了後可送他去留學（當然是越耐越好），回來後肯定有番咁上下。2.就是該名球員所要求合約的長短，當然是長的好（但一定要有足夠的資金）。

總括來說，一個高質數而年輕，再加上又肯簽長約的球星就是最好的選擇。

嘩，有錢大晒咩？！

有看今期「秘技工場」的讀者，定會發現那一個可賺大錢的秘技吧？有沒有跟着做呢？筆者就試過賺到超過1200億日圓，於是就滿心歡喜地去興建大球場等一切大型設施，滿以為可以令球隊的成績更上一層樓……，但事實卻完全相反！本來筆者的球隊是可以企在1，2位的強隊，但當那1200億到手後，球隊的成績的便不斷下跌至10位以外，而且更一度處於榜末，非常恐怖……這種反常的現像更持續至下一年，筆者當然馬上RESET！

做人，始終都是腳踏實地好。









除此之外，筆者更遇上數樁「特別」的事情。在3月初時，秘書小姐提議筆者買一架價值只是千多萬日圓旅遊巴作為接載球員之用，富有的筆者當然讚成。在4月初時，可愛的秘書小姐又提議筆者買一個價值88億日圓的「幸運之壺」，她說可以為球隊帶來好運……好，照買可也；可是買了後成績仍未見有起色（編按：如你不買可能已經降班了）。5月初，美麗而可愛的秘書小姐又提議筆者買一隻價值177億6000萬的鑽介，她說這鑽介很能配合她高貴的氣質，假如筆者肯送給她的話，她是絕不會拒絕的……WHAT？！最後筆者竟在「挑戰盃」中倫元，你說奇不奇？

下期先救到你

終於，有些班主肯寄信來。

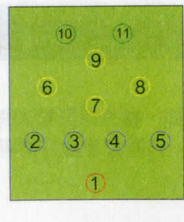
你們大多數的問題都關於如何能將球員的能力值提升，這正是本專欄的下期的內容，還是留待下期再談吧，況且亦不夠版位。

不過，有一條問題是可以答的，那就是《J-LEAGUE．創造職業球會》迷的第1條問題，他問當在選球員時，在人樣下的一格格的黃格是甚麼？那就是黃牌呀；在一場比賽中拿到兩張便要停賽一場，要是在不同的比賽中累積至三張亦要停賽一場，明白了沒有。

另外，曾經有位熱心的李姓讀者把一個無限金錢的秘技寄來，但筆者屢試屢敗，反而另一位讀者的秘技卻一試即中，所刊登了出來。李姓讀者最好把聯絡方法寄來，讓筆者再研究研究。

最後，請各位班主繼續來信。

KASHIMA ANTLES 鹿島鹿角



主要陣式：4-4-2
主要戰術：攻擊重視

1.古川昌明　7.本田泰人
2.秋田豐　8.內藤就之
3.奧野僚右　9.李安納度
4.蒙索　10.黑崎比差知
5.相馬植樹　11.長谷川祥之
6.左真奴

球隊簡介

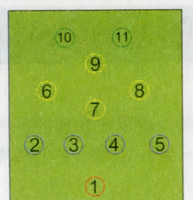
鹿島鹿角主要是以進攻為主要戰術，球員的進攻意識十分強，所以儘量不要用守備重視，否則只會大敗，以鹿島的陣式及戰術來說，是典型的南美洲球隊風格，應該以穩特擊或攻擊重視來與他們週旋，方有機會取勝。不過話分兩頭，若是屢次用攻擊重視也不能將之擊倒，便大可放棄，不用再費神下去。

球員選購指南

最大名氣的首推李安納度，他是鹿島進攻時的核心，個人技巧極高，不容錯過。黑崎比差支是位典型的中鋒(註中鋒並不同中場，是指球隊中的最主要前鋒，位置較前較正中，負責衝鋒陷陣，故此需要極佳的頭槌和射球能力。世上典型的中鋒計有韋亞，費甸南，奇連士文等。所以巴迪斯圖達是中鋒而馬勒當則是中場)，取分能力很強，而價錢亦不太貴。左真奴的身價甚高(大約二億)，但由於他可以任右中場及右後衛，總算物有所值。本田泰人的能力值雖不太高，但往往有入球，而且身價不高，可算價廉物美。相馬直樹是日本現役國腳，防守力和助攻力都極強。秋田豐的耐戰力很強，是防守的要員。後備中以真中靖夫和佐藤洋平都是好貨色。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	古川昌明	5+	7	5	6	7	3	5	3+	7+	7	7
DF	秋田豐	5+	7+	6+	7	6+	7+	7	7	3+	4	5+
DF	奧野僚右	6+	6+	6	7	6	6	6+	7+	4	4+	3
DF	モーゼル 蒙索	6	7	7	7+	7	7	7+	7	5	5	4
DF	相馬植樹	7	8+	7	7	6+	7	7+	7+	3+	6	3+
MF	ジョルジーニョ左真奴	8	8	8	8	8	7+	7	8	5	4	5
MF	本田泰人	7	7	6+	7+	6+	6	6	5+	3	4	5
MF	內藤就之	7	7+	6+	7	7	6+	7	5+	5	7	5
MF	レオナルド李安納度	8	8	8	8	8	7+	6+	6	6	5	5+
FW	黑崎比差知	7	7	7	7	7	7+	5	8	7+	6	4
FW	長谷川祥之	7	7	6+	6+	6+	6+	4	4	4+	4	5
DF	大野俊三	8	7	6	7	6+	6	7	7	7	4	5
MF	石井正忠	7	6	6	6+	6	6+	5+	6+	5	3+	5
MF	增田忠俊	6+	6+	6+	7	5+	5	6+	5+	4	5+	8
FW	真中靖夫	6	7	7	8	7	7	5	5+	4	6+	4
GK	佐藤洋平	5	7	5+	5+	2+	5	4	5	6	8	7

JEF UNITED 市原古河



主要陣式：4-4-2，3-5-2
主要戰術：反擊，守備重視

1.下川健一　7.江尻篤彥
2.鈴木和裕　8.後藤義一
3.中西永輔　9.瑪斯洛華
4.真中幹夫　10.城彰二
5.華斯里耶域　11.魯化
6.秋葉忠宏

球隊簡介

不知是否因SEGA是JEF的贊助商，故此JEF的表現極好，JEF所用的戰術多是以反擊和守備為主，因此最好是以攻擊重視(對守備)及守備重視(對反擊)，便有較大的勝算。除了4-4-2外，JEF亦會用3-5-2陣式。理論JEF不是太強的，但……

球員選擇指南

JEF的球員都是較為年青的(遊戲開始時)，所以不失為一個好選擇。城彰二是現役的奧運腳，攻擊能力並不差，但成長期較長。魯化是個機會主義者，入球能力可算是高，買得過。南斯拉夫的中場馬斯洛華則是隊中的球星了，在盤、扭、射球都有相當的能力。江尻篤彥亦是隊中的大腦，身價不太高，可以考慮。真中幹夫的鏟球能力甚高而中西永輔的能力亦十分平均，二人均是後防的理想人選。還有華斯里耶域的身價不低，而能力卻未見很高，故此不甚化算。另外，下川健一是個可以信賴的守門員，加上身價普通，可以考慮。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	下川健一	6	7+	5+	8	3	7	8	5+	7+	6+	8
DF	鈴木和裕	6	6+	6+	6+	6	6+	7	6	6	5+	5
DF	中西永輔	7	7	7	7	7+	7	7	8+	5	4	3
DF	真中幹夫	7	7	6+	6+	7	6	8+	7	6	7	3+
DF	バシリエビッチ華斯里耶域	8	8	7+	7+	7	7	7	6+	5	4	4
MF	秋葉忠宏	6	6+	8	6+	7	6	8	7	5	3	4
MF	江尻篤彥	7	7+	7+	7	8	7+	6	6	6	5	5+
MF	後藤義一	6+	6	7	6+	6	8	5+	4+	4+	5	3+
MF	マスロバル瑪斯洛華	7+	8	8	7	7+	7	6+	7	6	8	4
FW	城彰二	7+	7	7+	7	7	7+	5	3+	6	4+	6
FW	ルーファー魯化	7	7+	7	7	8	7	8	7+	3+	5	5
DF	茶野隆行	6+	7	6+	6+	6	6+	7	7	5	5	5
MF	宮澤ミッシエル	7	6+	6+	7	6+	7	5	6+	7	4+	5+
MF	越後和男	4	5+	6+	6+	7	6	6	4+	7	5	3
FW	新村泰彥	7	7	6	6+	6	7	7	5	3+	5	5+
GK	立石智紀	6	6+	4+	8	7	7+	7	4	6+	7	6+

KASHIWA REYSOL柏市日立

主要陣式：4-4-2
主要戰術：反擊，守備重視

1.加藤龍二　6.下平隆宏
2.澤田謙太郎　7.棚田伸
3.大場健史　8.華迪亞
4.尼路臣　9.加藤望
5.渡邊毅　10.大倉智
11加拉加

球隊簡介

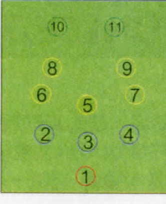
柏市日立是典型的防守型球隊，擅長以反擊和守備，若加拉加在陣時，他還可一鬥，但若加拉加被你買掉，便會實力大減，只需狂攻猛打便可令他府首稱臣。在14隊真實球隊中算是比較易對付的一隊。

球員選購指南

無可否認，加拉加是隊中的靈魂人物，他不但攻擊力極強，而且守備力亦不俗，故可任前鋒或攻擊中場，不過一定要待其轉生才可羅致他。後防中以澤田謙太郎和尼路臣最為重要，前者的整體能力值甚高，後者則保持外援的一貫水準，二者都是可以考慮的人材。中場方面，以華迪亞最不底買，但下平隆宏和加藤望則可以考慮，皆因二人的傳、盤、射球能力都不差，達到優秀中場的水平。後備方面，前鋒管野賢一及守門員土肥洋一都是人材，可以栽培，差點忘了前鋒大倉智，此子只比加拉加弱一點，但身價就較平，是個不俗的選擇。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	加藤龍二	8	6+	5	4	6	4+	6	3	7	6+	8
DF	澤田謙太郎	7	7+	7	7	6+	7	7	6+	5+	4	3+
DF	大場健史	6	6	6+	7	6	7	8	7	6	4	3+
DF	**ネルシーニョ** 尼路臣	7+	7	7	7+	7	7	8	6+	5	5+	5+
DF	渡邊毅	6	6+	6	6	7	6	7+	7+	3	2	3
MF	下平隆宏	7+	6	7	7	6+	7+	5	5+	3+	4	6
MF	棚田伸	6	6+	8	7	7	7+	6	3	7	3+	6
MF	**バウディール** 華迪亞	7	8	7	7	7+	7	7	6	3+	7	6
MF	加藤望	5	5	7	7	6	7	7	6	5	5	6
FW	大倉智	7+	7	7	7	7+	8	7	4	7	7	8++
FW	**カレカ** 加拉加	8	7+	8	8	8	8	7	7	5	5	4+
MF	田中信孝	6	7+	6	7	7	4+	8	6	4+	4	5
MF	柱谷幸一	7	8	7	6	6+	6	5+	7	4	4	5
FW	酒井直樹	6	6	6	6	6	7	4	4	6+	6+	2+
FW	菅野賢一	6+	7	6	7	7	7	5	7	6	6	4
GK	土肥洋一	6	6	3	3	4+	4	4+	6+	7	7	7

RED DIAMONDS 蒲和紅鑽



主要陣式：4-5-1，3-5-2
主要戰術：反擊，守備重視

1.土田尚史　7.廣瀨治
2.佐傑積　8.邊恩
3.田口貞則　9.山田暢久
4.巴治和　10.福田正博
5.土橋正樹　11.岡野雅行
6.杉山弘一

球隊簡介

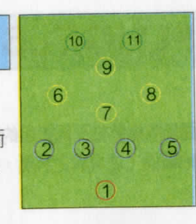
紅鑽十分著重防守和反擊，所以應用攻擊重視對付他們，要留意福田正博及岡野雅行都是得分的能手，二者尤以福田正博為甚。另外紅鑽的中場和後防都是有質數的球員，故此不應太大意。

球員選擇指南

本土球員以福田正博最為矚目，因他是95年的神射手，壓過不少外援球員，是隊中的正中鋒。另外岡野雅行也是個不可多得的人材，他的攻擊能力並不亞於福田。中場以邊因最吃香，他傳球甚準確，而且自己也具有得分能力，是中場的策劃者，唯是身價不低。土橋正樹是中場的另一個好選擇，因他的能力都在平均以上。後防中以巴治和最出名，他是西德的元老級守衛，實力十分高，攻守皆強，是清道夫的必然正選，更因他可作中場，所以有機會就不應錯過。後備中的水內猛是個水準之上的前鋒，可以一用，另堀考史也是可以考慮，但要注意他的體力不太高。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	土田尚史	7+	7	4	3+	6	3+	3+	6+	8	7+	6+
DF	**チョウキジェ** 佐傑積	6	8	7	8++	6	5+	6+	6+	6	4+	5+
DF	田口貞則	6+	7	6+	6+	7	6+	6+	6+	3	4	3
DF	**ブッフバルト** 巴治和	7+	8+	7+	7+	7+	7+	7	7+	5	5+	4
MF	土橋正樹	6	7	7	7	6+	7	7+	6+	6	4+	5
MF	杉山弘一	8	7	7	7+	7	6	5+	4+	5	3	5
MF	廣瀨治	6+	7	7	6	6+	7	5	5+	4	2+	5
MF	**バイン** 邊恩	7	8	7	7	8	7	6	5+	3+	4	5+
MF	山田暢久	6+	7	7	8	6	6+	7	5	6	2+	5
FW	福田正博	8	8	7	7+	7+	7+	7	4	4+	3+	5
FW	岡野雅行	8+	8	7	8	8	8+	8	6+	5	4	6
MF	堀孝史	6	6	7	7	7	6+	8	6	3+	5+	4
MF	池田伸康	6	6+	5+	5+	7+	7+	8	5	5	3	5
FW	福永泰	7	8+	6	6	6	6+	8	3+	2+	4	3+
FW	水內猛	7	6	6+	6+	7+	7	5	4	4+	6	4
GK	荒谷弘樹	7	6+	5	2+	5	6	5+	4	6+	7	7+

VERDY YOMIURI 川崎綠茵



主要陣式：4-4-2
主要戰術：攻擊重視

1.菊池新吉　7.比士麥
2.石川康　8.北澤豪
3.彭利拿　9.拿武士
4.林健太郎　10.武田修宏
5.中村忠　11.三蒲知良
6.柱谷哲二

球隊簡介

陣中球星如雲的川崎，是十分難應付的，他們主要是用攻擊重視，若在川崎當旺時，根本是不能與他抗衡的，能輸少一球就輸少一球吧。相反，在川崎狀態差時則只要用攻擊重視便可打敗他們，是一隊反差甚大的球隊。

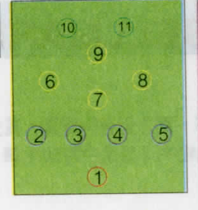
球員選購指南

基本上全隊都是球星，最好就將全隊搬過來……

三蒲知良是「國寶」已是人所共知的事，難得的是他身價不高。艾仙度只是比三蒲稍稍遜色，亦是一個好的選擇，還有武田修宏亦是上乘貨色。出奇地，北澤豪的身價奇低，所以一定要買，因他的攻守能力極高，是個出色的翼鋒。比士麥是川崎中場的另一顆重要棋子，盤球尤其出色。此外還有柱台哲二和拿武士，這二人是待他們轉生後才可購買。後防中，以石川康及彭利拿最為可靠，二人的各項數值都很好。守門員菊池新吉的救球能力很高，而且在體力和射球上都有很好的表現。後備中場長谷部茂利絕不是「茂利」，他的能力不是很高，但往往都有出色的表現，老將都並敏史的防守力很強，但都是待他轉生才考慮。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	菊池新吉	7+	8+	5	5+	6	8	6	7+	7+	8	7
DF	石川康	6	7	7	6+	7	7+	8	7	5	6+	3
DF	ペレイラ 彭利拿	7	8	7	7	7+	6+	7+	7+	4	5+	4+
DF	林健太郎	6+	7+	6+	8	7	7	7	6+	4	4+	4+
DF	中村忠	7	8	6+	8+	7	6	7	6+	5	8+	6
MF	柱谷哲二	7	7	7	6+	7	7	6+	6+	4	5	5
MF	ビスマルク 比士麥	7	8	8	7+	8	7+	7	7	6+	5	6
MF	北澤豪	8	8	7	7	7+	7+	8	7	4	4	6
MF	ラモス 拿武士	7	7	8	7	7+	7	6+	5+	5+	6+	7
FW	武田修宏	8	7	7	7	7	7+	5	4	5	6	7+
FW	三蒲知良	8	7+	7+	8	8	8	7+	7	6	5+	6+
DF	都並史敏	6+	7	7	7	7	7	8	7	5+	4	4
MF	長谷部茂利	8	7	7	6+	7	7	6+	5+	5+	8	4
FW	アルシンド 艾仙度	7	7+	7	8	7	7+	6+	4+	5+	4	4+
FW	藤吉信次	6	7	6	6	7	7	4	6	3+	7	5
GK	藤川孝幸	6+	7	5+	4	6+	5	3+	7	7	7+	7

YOKOHAMA MARINOS橫濱水手



主要陣式：4-5-1，4-4-2
主要戰術：反擊，守備重視

1.川口能活　7.三蒲文丈
2.鈴木健仁　8.沙柏特
3.小村德男　9.山田隆裕
4.井原正巳　10.比斯孔迪
5.鈴木正治　11.美迪拿比祖
6.野田知

要戰要訣

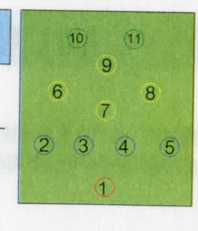
去年得到總冠軍的橫濱水手，表現出防守的最高水準。說來十分奇怪，水手中的外援多是南美洲球員(亞根庭藉)，但在戰術上部不是用攻擊重視，反而是用防守重視和反擊為主，所以在對戰時使用攻擊重視，這樣的勝算便會較大。

球員選購指南

水手隊中最重要，最值錢的就是他們的防線，其中首推自由後衛井原正巳，井原無論在防守及攻擊都非常有把握，唯一就是他的年紀通常都不少，最好待他轉生後再買也未遲。另一個必然之選就是守門員川口能活，此子來頭甚大，既是水手的正選守門員，亦是奧運隊的正選守門員，再加上他在奧運外圍出賽的出色表現，風頭之勁，一時無兩，若在他20歲左右找到他時，應再送他往意大利留學，回來後他的能力值十分驚人。此外，小村德男的防守力亦十分強，不應錯過。中場方面，以比斯孔迪最搶眼，他的傳球和盤球十分出色，是攻擊中場的理想人選，最後，前鋒美迪拿比祖亦十分出色，儘管他不是第一線的球員。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	川口能活	7	8	5	4	4	5+	6	7	8	8	7+
DF	鈴木健仁	7	7	7	6	6	6+	7	6+	3	5	4
DF	小村德男	7	8	7	7	7+	7	7	7+	5+	5+	7
DF	井原正巳	7+	8	8	7	7	7+	7+	8	8+	8+	8+
DF	鈴木正治	7	8	6+	7	7	6	7	7+	7	6+	6
MF	野田知	7	6+	6	7	7	6	5+	5+	4+	2+	4
MF	三蒲文丈	7	7	6+	7	7	8	6	6+	5	4	4+
MF	サパタ 沙柏特	7+	8	7+	7+	7	7+	8	6+	4	4	7
MF	山田隆裕	8	8	6+	6+	8	7	6	6	6	3	5+
MF	ビスコンティ 比斯孔迪	8	8	7+	7	7	7+	6	8+	7	7+	6
FW	メディナベージョ 美迪拿比祖	8	7	7	7+	7+	8	6	7	4	4+	5
DF	松田直樹	7	7+	7	6	8	6+	6+	7	3+	7+	5
MF	上野良治	7	6	6	7	7+	7+	5+	5	4	4+	6+
MF	寺川能人	6	3+	5+	5	5	6	6+	4+	3	4	5
FW	神野卓哉	7+	6+	6+	7+	7+	7	4	5+	3+	4	4
GK	伊藤卓彌	5	6+	4	3+	2+	5	8++	3	7	8	7

A.S. FLUGELS 橫濱飛翼



主要陣式：4-5-1，4-4-2
主要戰術：區域聯防

1.森敦彥　7.撒巴依奧
2.奧野誠一郎　8.先奴
3.岩井厚裕　9.前園真聖
4.三蒲淳宏　10.前田治
5.大嶽直人　11.艾巴依
6.山口泰弘

球隊簡介

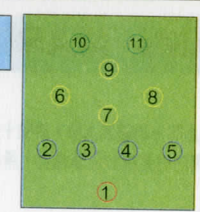
橫濱飛翼所奉行的戰術正是日本國家隊總監加茂周提倡的現代足球的新路向——區域聯防，所以飛翼是一隊頗難應付的球隊，對戰時應要試不同的戰術，才可與之抗衡，當飛翼的狀態在頂鋒時是極難被打敗的，小心。

球員選購指南

在橫濱飛翼中，最出色和出名當然是前園真聖，被稱為「九州馬勒當拿」的前園，無論在球會或是奧運隊，甚至乎在國家隊中都是中場的靈魂，加上其身價不高，是自軍中不能或缺的一員。與前園合作無間的山口素弘在各項能力值都有平均的表現，是可以考慮的成員。中場的另一名要就是先奴，他是現役的巴西國腳，所以無論在技術及體力上更有過人之處，屬於防守中場，身價雖高，但物有所值。後防中的大嶽直人亦是國腳，雖不是一級選手，但可以用作後備。另中，奧野誠一郎亦是一個好後防，可以信賴。後備中以前鋒吉田考行的表現較為突出，可以將他培育成出色的射手。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	森敦彥	6+	7	4	4+	4+	3	4+	6+	7	7	8
DF	奧野誠一郎	7	7	7	7	8	7+	7	7	5	3	3
DF	岩井厚裕	6+	6+	6	6	6	7+	7	6	2+	5	7
DF	三蒲淳宏	6+	6	6	6	6+	6	6	6	3	3	4+
DF	大嶽直人	8	7	7	7	7+	7	7	7	6	3	6
MF	山口泰弘	7	7+	7	7	7	7	7	6+	3	6+	4+
MF	**サンパイオ** 撒巴依奧	6	8	6+	7	7	7	7	7+	8	6	4+
MF	**ジーニョ** 先奴	7	8	6+	7	7+	8	7	8	5+	6+	5
MF	前園真聖	7+	7+	8	8	8	7+	7	5+	5+	5	6
FW	前田治	6	7+	7	7	7	6+	8	4	3	5	3+
FW	**エバイール** 艾巴依	7	8	7	7	6+	7+	5+	4	6	6	5+
DF	高田昌明	5+	8+	7+	6+	6	6	7+	6+	4	7	2+
DF	平川弘	6+	6+	5+	8+	6	7+	7+	7	8	4+	3+
MF	桂秀樹	5	5+	7+	6+	6	6	6	6	6	4	4
FW	吉田孝行	6	8	6	6+	6	7	3	3	4+	4	4+
GK	楢崎正岡	4+	7	4	3	3	3	3	4+	8	7	6+

BELLMARE 平塚



主要陣式：4-4-2
主要戰術：攻擊重視

1.小島伸幸　7.中田英壽
2.名良橋晃　8.比真奴
3.名塚善寬　9.艾捷臣
4.渡邊卓　10.歐米露
5.岩本輝雄　11.野口幸司
6.田坂和昭

球隊特點

剛加入J-LEAGUE不久的平塚，實力仍有待證實。首先，平塚在戰術喜歡用攻擊重視，所以可以用攻擊或反擊招呼他們。平塚在GAME中可算是中等的水準，只要用多一點心思和耐性便有機會勝出。

球員選購指南

在平塚中，比較有名氣的就是田坂和昭，名良橋晃和野口幸司。田坂和昭的商標就是光頭一個(可惜在GAME中沒有顯示出來，但在《V GOAL 96》就跟足)，他的特點就是既可任後防，又可任中場，是一個比較全面的球員，名良橋晃是平塚中的後防大將，他除了在防守方面可靠外，更是一個出色的出擊後衛。前鋒野口幸司的攻擊力甚強，可以栽培成自軍的後備前鋒，況且野口的身價並不太高。外援中場比真奴是右翼或中前場的上上之選，但身價就稍為高了一點。至於艾捷臣則只是一個質數普通的外援，不需理會。外援前鋒歐米露亦只是一個中上的球員，若是在他年輕時(22歲前)，便值得一買。後備則以中場反町康治的表現最優秀。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	小島伸幸	8	7+	6	5+	3	5	3	4+	7	7+	6
DF	名良橋晃	6	6+	7+	7	6	6+	7+	6	5+	4	4
DF	名塚善寬	7	6	7	6	6+	7	7	7+	5	4	4+
DF	渡邊卓	7	6+	6+	6	6	6+	6	6	2+	3	3
DF	岩本輝雄	5+	6	8	8	6	5	6	6	4+	6+	5
MF	田坂和昭	6	7	7	7	7+	6	6+	7	4	5	6
MF	中田英壽	4+	6	6	6	6	6+	5	6	8	3+	3
MF	**ベッチーニョ** 比真奴	7	8	7	7	8	7	6+	6+	6	4	4
MF	**エジソン** 艾捷臣	6+	6	6+	7	8	6	6	6	4+	7	5
FW	**アウ ール** 歐米露	7	7+	7+	7	8	8	6	6	3+	3+	4
FW	野口幸司	7+	6+	7	7	6+	7+	5+	6	4	7+	4
DF	公文裕明	6+	6	6+	6	6+	6	6+	6	3	4	8+
MF	反町康治	7	6	7	6+	7	7	7	6+	5	6	6+
MF	高田哲也	6	6	6+	7	6	6	5+	4	3	4+	4+
MF	岩元洋成	5+	6+	6	6	7	7	5	4+	7	3+	3
GK	古島清人	7	6+	5	3+	6	2+	7	4+	5	6+	6

SHIMIZU S-PULSE 清水脈膊

主要陣式：4-4-2，4-3-3，3-5-2

主要戰術：反擊，攻擊重視

1.真田雅則　7.三浦泰年
2.內藤直樹　8.山度仕
3.白井博幸　9.澤登正朗
4.堀池巧　10.長谷川健太
5.大榎克己　11.馬沙路
6.捷雅仕

球隊特點

集合了強者的清水市，是被稱為「日本的巴西」，而清水脈膊經常都有較出色的表現。脈膊在去年更羅致了AC米蘭的前鋒馬沙路，實力有增無減。脈膊主要是用攻擊重視和反擊，大家可用反擊和守備和他們作戰。

球員選購指南

從世界頂級球會AC米蘭轉會而來的意大利前鋒馬沙路，在速度，盤球和射球都是頂級表現，所以經常都會在神射手榜上有名，十分厲害，應趁他年輕時即轉購入，再送到外國留學，回來後便是高手一名。澤登正朗亦是一位好前鋒，他的攻擊數值全都十分良好，絕對是個可造之材。長谷川健太的攻擊數值和澤登正朗一樣的高，但他的年齡就稍大了一點，應待他轉生後才考慮。堀池巧是後防中可選的唯一球員，三蒲泰年除了是三蒲知良的兄長，亦是隊中的老大哥，可以帶起整隊球隊的狀態，而些個人的技術亦相當不俗。後備中以伊東輝悦最底用，在初時他的身價只是年薪一千萬日圓！另外伊藤優津樹及向島健均是好的人選。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	真田雅則	6	6+	4	7	4+	4+	3+	3	7+	7	6+
DF	內藤直樹	7	6	6+	6+	6+	6	7+	7	8	4	6
DF	白井博幸	7	7	7	7	6	6	7	6+	4	8++	7+
DF	堀池巧	7	7+	7	7	7	7	7	6+	4+	6	4+
DF	大榎克己	6+	7	7	7+	6+	8	7	7	3+	5	7+
MF	ジアス 捷雅仕	7+	7	7+	7	8	6+	7	7	4+	4+	5
MF	三蒲泰年	7	7	6+	7	6+	7	7	6+	4	3	4
MF	サントス 山度仕	7	7	8	7	7	7	6	5	7+	6	7+
FW	澤登正朗	7	7	7	7	7	7+	6	3+	6+	5+	8
FW	長谷川健太	7+	8	7	7	7	7+	6+	6	5	6+	7+
FW	マッサーロ 馬沙路	8+	7+	7+	8	8+	8+	5	6+	6	4+	6
MF	伊藤優澤樹	7	7	7+	7	7	7	6+	7	5	4	4+
MF	伊東輝悦	5+	6+	7	6	8	8	4+	4	4	2	4+
FW	田島宏晃	6+	7	6	6	6	8	3+	8	3+	6	4
FW	向島健	7	7	6+	7	7+	7	4+	5	4+	3	6
GK	蒲上壯史	6	7	4+	4	4+	5	4	6+	7+	7	7+

JUBILO IWATA 磐田山葉

主要陣式：4-4-2

主要戰術：反擊，守備重視

1.迪多　7.名波浩
2.古賀塚磨　8.藤田俊哉
3.遠藤昌浩　9.鄧加
4.服部年宏　10.中山雅史
5.范寧保　11.史基拉斯
6.吉田光輝

球隊簡介

亦是星光熠熠的磐田，隊中滿是明星球員，所以有十分強的戰鬥力，但他的戰術多是用反擊和守備重視。可能是磐田內部的問題，故此他的實力並未如想像中的那麼強，只要摸透他的戰術便有高的勝算。

球員選購指南

前鋒史基拉斯是90年世界盃的神射手，所以在實力上無需置疑。中山雅史是人氣度很高的前鋒，而攻擊力則非常厲害，而且更有守門員的潛質。鄧加是巴西國家隊的中場指揮官，他除了攻擊力高外，防守力亦是極高，是自軍中的必然之選！比起鄧加，名波浩及藤田俊哉都在能力上稍遜了一些，但已經是甚佳的中場球員，可以栽培一下，荷蘭名將范寧保更是後防中的好材料，當年他就是朗奴高文的拍檔。後備中的勝矢壽延(後防)是個好人材，切勿走漏眼。最後，正選守門員迪多是歸化了的荷蘭球員，因此不會耗去一個外援的位置，非常好用，再加上他的把關技術，實在是不可多得的一員。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	ディド 迪多	5	7	5+	4	4	3+	3	6	8	7+	7+
DF	古賀塚磨	7	6+	6+	6+	8	6	6+	6+	6	5+	3
DF	遠藤昌浩	7	7	7	6+	6+	6+	7	6+	6	4	4
DF	服部年宏	8	6+	7	7	7	5	6	8	3	4	4+
DF	ファネンブルグ 范寧保	7+	7	7+	7	7	7	8	7+	6	4	7
MF	吉田光輝	6+	6+	7	7+	7+	6+	7	7	4	7	4
MF	名波浩	7	6	7	6+	7	7	7	5	6+	5	6
MF	藤田俊哉	6	6	7	6	7+	7	8	6	7+	6+	7
MF	ドゥンガ 鄧加	7+	8	8	8	8	7+	8	8	6+	5	6
FW	中山雅史	8	7	7+	7+	7+	7	7	6	8	7	7+
FW	スキラッチ 史基拉斯	8	8	7+	8	8	8	7	5+	4	4	
DF	勝矢壽延	8	8	7	7	7	7	7	8+	5	4	4
FW	田中誠	5+	6	5	7	6	7	8	2	3	4+	3+
FW	鈴木將方	7	7	7	7	6	6+	7	5	4+	4	7
FW	松原良香	6	7	7	6	6	7	5+	6	6+	3+	4+
GK	尾崎勇史	8+	7	3+	3+	3	4	6+	4	7	7	7

NAGOYA GRAMPUS EIGHT 名古屋八鯨

主要陣式：4-4-2，4-5-1
主要戰術：反擊，攻擊重視，守備重視

1.伊藤裕二　6.澤野哲也
2.飯島壽久　7.米倉誠
3.托雷斯　8.迪里古斯
4.阪倉裕二　9.史杜高域
5.小川誠一　10.岡山哲也
11.小倉隆史

球隊簡介

取得了去年天皇盃的名古屋八鯨，是一支十分歐洲化的球隊。數年前曾訪港的八鯨，當時隊中還有連尼加在陣，可惜並不能取到好成績。不過當南斯拉夫國家隊隊長史杜高域加盟後，八鯨的實力便強不少，而在GAME中也是有數的強隊。

球員選購指南

球員中名氣最大的首推史杜高域，要是近代最出色的中場策劃者之一，除了去年協助八鯨隊奪得天皇盃，自己更獲選為MVP，是名一定要到手的球星。被選為去年的最佳新人的小倉隆史，在能力上亦是十分高，留學後的技術將大幅提升，不能錯過。另一個外援迪里古斯亦是實力強的球星。阪倉裕二是非常可靠的後防球員，他的總合能力甚至比外援托雷斯更強，確是小見。後備中場中西哲生是不起眼的天才球員，應該多加訓練，而森山泰行同樣是個值得栽培的選手，而守門員伊藤裕二在速度及體力上都有優勝之處，再加上救球能力甚高，是個優秀的守門員。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	伊藤裕二	7	7+	3	4+	3	3	6+	5	8	7+	7
DF	飯島壽久	5+	6+	6+	5+	6	8	6	7	5	3+	3
DF	トーレス 托雷斯	6+	7	7	6+	8	6	7	7+	3	4	5
DF	阪倉裕二	7	8+	6	6	8	7	7	8	4	7+	7+
DF	小川誠一	6	6+	6	6	6+	6	6	6	5	3	4
MF	澤野哲也	7	8	7	6+7+	6+	5	6	4	4+	5	
MF	米倉誠	6	7	7	7	7	6+	7+	4	6+	4	3
MF	ストイコビッチ 史杜高域	7+	8	8	7+	8	8+	8	7	5	4	5+
MF	デュリックス 迪里古斯	7	8+	6+	7	7+	8	7+	5+	7	7+	4
FW	岡山哲也	6+	6	6	7+	6	7+	7	6	4+	5+	7
FW	小倉隆史	7+	7+	7+	8	8	8	5+	7+	7	6	5+
DF	大岩剛	8	7	6+	6	5+	7	8	6	5	3	6
DF	平山大	6	8	6	6	7	4	7+	7	6	7	
MF	中西哲生	5+	7+	7	8	7	8	8	4+	4	7	5
FW	森山泰行	6+	7	6	6+	7	7	4+	6+	6+	8	5
GK	石川研	6	5+	4	4+	6	3	4	7	6+	7	6+

PANASONIC GAMBA 大阪松下

主要陣式：3-5-2，3-4-3
主要戰術：反擊

1.本並健治　7.亞利連哥夫
2.橋本雄二　8.礒貝洋光
3.島田貴裕　9.山口敏弘
4.薛碧巴　10.森岡茂
5.今藤幸治　11.曉候士
6.木場昌雄

球隊簡介

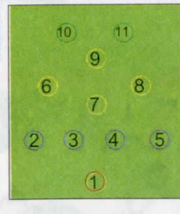
以歐洲風格為主的大阪松下，在眾多球隊中似乎是較弱的一隊，但隊中亦不缺球星。常以3-5-2或3-4-3作陣式的大阪松下，比較愛用反擊戰術，不過間中也會用正常戰術，大家應該懂得如何和他們週旋了。

球員選購指南

本並健治是非常出色的守門員，但因他曾經遇上意外而導致腎臟破裂，所以不要讓他受傷，否則便會影響到他的實力，甚至能力值急速下降(這遊戲就是如此真實)。後防中的橋本雄二具有很高的攔截力，而且有盤球及射球都有出色的表現，應優先考慮。薛碧巴是技術出眾的右後防，除了射球外，所有能力都很高。輪到大阪松下的巨星——礒見洋光，被諭為未來巨星的礒貝，是隊中的中場指揮官，各項能力值都非常高，是個必然到手的球星。前鋒的荷蘭外援曉候士是大阪松下的主力得分人物，其腳下功夫不用懷疑。至於後備中的宮本　靖則是一個候補的好人選。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	本並健治	6	6+	5	4	6	7	3	5	8	7+	8
DF	橋本雄二	5+	7	7	6	6+	7+	8	7	2	3+	8
DF	島田貴裕	7	7	6+	7	6	6	7+	6+	5	4	5
DF	ツベイバ 薛碧巴	7+	7+	7	7	7	6	8	8+	7+	8	5
MF	今藤幸治	6	7	7	6+	7	7	7+	4	3	5+	3
MF	木場昌雄	6+	7+	7+	6+	7	5+	8	5	4+	8+	6
MF	アレイニコフ 亞利連哥夫	6+	7	8	7	7	7	6+	6	6+	4	4
MF	礒貝洋光	7+	7+	8	8	8	7+	7+	5+	5	6	5+
FW	山口敏弘	7	7	7	7	7	6+	4	3	3+	4	5
FW	森岡茂	6	7	6+	7	8	7	4	7	5	5	3
FW	ヒルハウス 曉候士	7+	6+	7	8	7	8	4+	5	6+	4	6
DF	實好禮忠	6	6	5+	6	6+	5	7	6+	2+	7+	4
DF	宮本　靖	7	7+	6+	6+	8+	7	7+	6+	3+	4	4+
FW	平岡直起	7	6+	6	7	6+	7	5+	5	3	3+	4
FW	松波正信	7	6	6	5	7	7	7	7	7+	7+	7
GK	岡中勇人	6	8	5	4+	3	4	6+	7	7	6+	6+

CEREZO OSAKA 大阪櫻花



主要陣式：4-4-2，3-5-2
主要戰術：反擊，攻擊重視

1.芝魯瑪魯　7.木尾野智
2.拖連奴　8.皆本勝弘
3.川前力也　9.森島寛晃
4.見崎充洋　10馬堅尼斯
5.神田勝夫=　11.山橋貴史
6.村田一弘

球隊簡介

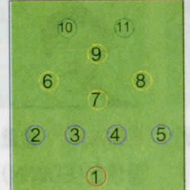
曾經奪得天皇盃的大阪櫻花，在攻守方面均是十分有系統，而球隊的成績算是中等。大阪櫻花比較著重反擊和攻擊重視的戰術，所以亦是不太難對付的，只要針對著他們的戰術便行。

球員選購指南

巴西外援馬堅尼斯是個典型的技術型前鋒，但他的實際能力值並不是太高，太突出，所以不應花錢買他回來。反而中場的森島寬晃是個十分高質的球員，他的在各方面都比隊友突出，可任中場指揮官或右中場。後防的見崎充洋在截球及鏟球都比較突出。守門員是前巴西國腳芝魯瑪魯，他的技術十分好，但要請一個外援守門員就一定想清楚才好決定。在後備席中的武田治郎亦是一個好的守門員，但今年卻被芝魯瑪魯搶去了正選的位置，若遇上便不應錯過這天才。山橋貴史和深川友貴都是些普普通通的前鋒，大可以不理。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	ジルマール 芝魯瑪魯	6	8	6	6+	4	6+	7	7+	8+	7+	7
DF	トニーニョ 拖連奴	7	7+	8	7	7	7	7	8	4	5+	4+
DF	川前力也	6	6+	6	7+	6	6	7	7+	4	7	4+
DF	見崎充洋	5+	7	7	7	6	6	7	8+	4	5	7
DF	神田勝夫	7	6	6	7	6	8+	6+	7	2	5	2+
MF	村田一弘	7	6	7	7+	6+	7+	7	5	3	7+	4
MF	梶野智	5	8+	6	7	7+	6+	5	5	8	4+	5
MF	皆本勝弘	6+	5+	8	8+	5+	7	5+	4	5	3	3
MF	森島寬亮	6+	7	7+	7	8	7	6+	8	5	5	8++
FW	マルキーニョス 馬堅尼斯		7	6+	7+	7	6	7	6	8	5+	6+ 6
FW	山橋貴史	6+	7	6	6	6+	7	4+	3	4	8+	8+
DF	木澤正德	5	6	6+	6+	6+	6	7	6+	3	4	6
DF	藏田茂樹	5+	6+	6	5+	6+	6	6+	7	2+	7+	4
MF	橫山貴之	5	8+	6+	6	7	6	6	5+	5	4	4
FW	深川友貴	6	5+	6	6	8	7	4	3+	5	4+	5
GK	武田治郎	5+	8	6	3	6	8++	4	6+	7	8+	6

SAN FRECCE HIROSHIMA 廣島三箭



主要陣式：4-4-2，4-4-3，4-5-1
主要戰術：反擊，攻擊重視

1.前川和也　6.風間八宏
2.森山佳郎　7.森保一
3.柳本哲成　8.盧廷潤
4.路木龍次　9.侯史特拉
5.片野坂和宏　10.哈錫
11.高木琢也

球隊簡介

在GAME中極為難打的三箭，隊中擁有甚多天才的球員。在前中後三線上均有好球員，三箭所用戰術多是攻擊重視或反擊，而陣式則3個，分別是4-4-2，4-3-3及4-5-1。遇上他們時，應該避重就輕，若是輸得很多次便放棄好了。

球員選購指南

隊員中以前鋒高木琢也及守門員前川和也最出名。前者在國家隊內是三浦知良的新拍檔，他的射球力相當強，是一名重炮手，但由於他的腳跟受過傷，所以千萬不要讓他再受傷，否則……和高木相同，前川和也一樣是不能受傷，至於他實力之強，可說是NO.1的守門員，堪稱日本的守護神！是絕對要羅致的選手。

捷克前鋒哈錫亦是一個極強的射手，是第一線的選手，南韓中場盧廷潤亦可任前鋒，十分實用。後防中以柳本啟成及森山佳郎最為突出，二人都可任正選後衛，但以柳本身價較高，中場的森保一及風間八宏亦是可造之材。後備中的佐藤康之是後防的後補人選。

位置	選手名	走力	體力	傳球	盤球	控球	射球	鏟球	截球	守門反應	救球能力	救球直覺
GK	前川和也	7	8	5	5	6+	8	7+	6+	8	8	8
DF	森山佳郎	7+	8	7	7	7	6+	7	7+	4	3	4
DF	柳本哲成	7+	7	7	7+	7	6	7	7	5	4	3+
DF	路木龍次	7	6+	7+	7	6	8	6+	6+	5+	8	4+
DF	片野坂和宏	7+	8	5+	6	7	7	7	6	4+	3	5
ME	風間八宏	5+	7	6+	7	7+	7	6	4	6	6	5
MF	森保一	7+	7	7+	6+	7	8	7	6	4+	5	3
MF	盧廷潤	7+	8	7	7+	7	7	8	7	6	3+	4+
FW	ハウストラ 侯史特拉	7	7	7	6+	7	6+	6+	6	3+	4+	6
FW	ハシエック 哈錫	8	8	7+	8+	8	8	7	6	4+	5	5+
FW	高木琢也	8	7	7	8	7	8	5+	6	3+	4+	5+
DF	上村健一	7	6+	6+	6+	6	6	7+	8	5+	4	4
DF	佐藤康之	7	7	6	6	7	7	7	7	4	4	5+
MF	小島光顯	5+	8	6	8	6	7	7+	5+	2	2	7+
FW	笛真人	6+	7+	6+	7	6	6	6	5	3+	6	3
GK	河野和正	6	8	4	5+	3+	4	5+	6	8	7	7



全港遊戲專欄作者濟濟一堂
ATV《完全電腦手冊——軟硬齊齊講》主辦
PLAYSTATION VS SATURN 對談會
原文收錄

4月28日，ATV 瓊天大酒樓（即CANTEEN）聚集了兩枱來頭不少的人物，他們就是專程到來參加由ATV《完全電腦手冊》主辦的「PLAYSTATION VS SATURN對談會」錄影的嘉賓。如果大家有留意4月30日和5月2日該節目的話，相信都已經看過這次對談會的過程了。據知，為了這次對談會，ATV 曾經聯絡過全港所有遊戲雜誌、專欄的作者，《遊戲誌》也有幸獲得邀請。而到場出席這次大會的，除了本刊、新報和一份街機遊戲雜誌的部分作者、編輯外，也有遊戲比賽中的冠軍級人馬和遊戲行業的從業員。

別因為少數分子的行為，大家就以為這樣的聚會一定是腥風血雨，舌劍唇槍，事實上，在錄影開始之前，大家都樂此不疲的交流打機心得及市場行情，氣氛好不融洽。事實上，這短短二十分鐘的對談，實在無法充分表達出各位嘉賓次世代遊戲的看法，論點也不夠全面。大家在錄影過後都異口同聲的說「唔夠皮！仲未入肉！」。大家都相信，不少在鏡頭背後的對話，一定更加精采，只可惜節目時間和形式所限。我們都只有期待將來再有機會，有更充分的時間、有更好的安排，讓我們再次暢談一番。

以下的內容就是輯錄自是次對談會的全部內容，包括被刪了的部分，不過由於部分專欄作者的要求，我們不便刊出他們原來的筆名；在此先聲名一點，錄影當日是因為主辦機構希望令對談會的內容緊湊一點，才把嘉賓分成 PS 和 SS 兩組。事實上，本刊並沒有偏坦任何一方的意圖。另外，為尊重每一位講者的發言，以下的內容是盡可能不對原文進行註解或修正的，如果大家希望澄清當中的問題的話，歡迎來信「電腦遊戲信箱」。


主持：DR. WONG（DR.）

米奇；《遊戲誌》編輯（米）


阿丹；《遊戲誌》編輯（丹）


J.J；《遊戲誌》編輯（J）


阿亨；《新報》專欄作者（亨）


阿宗；資深遊戲玩家（宗）


EDDY；遊戲發燒友（EDDY）


軍佬神；專業格鬥王（軍）


PETER；遊戲雜誌編輯(PETER)


阿信；《新報》專欄作者（信）


EDWIN；遊戲發燒友(EDWIN)


忠仔；遊戲發燒友（忠）

訪問嘉賓： A君；水貨遊戲批發商（A）

PS VS SS 對談會 第一回合

播映日期：4月30日

DR.：歡迎來到軟硬齊齊講，今日我哋討論一個大家都好關心嘅TOPIC，就係如果我屋企想買返部GAME機嘅話，究竟應該買部乜嘢機呢？而家嘅新機我哋叫佢哋做次世代機，又即係32BIT機，等一陣我哋會討論一下32BIT機對我哋嘅影響係點，同埋如果我哋要選嘅時候應該點選呢？我哋今日特登請咗一班香港嘅精英，基本上就係所有啲攻略、雜誌（遊戲雜誌）嘅內文都係佢哋寫嘅。我哋今日請佢哋嚟係希望藉住一個專家嘅角度，嚟睇下究竟應該選乜嘢好。哩兩架機都講咗好耐，究係乜嘢機呢？相信你哋都可能估到，第一架就係 SONY 嘅 PLAYSTATION，我哋今日以後會叫它做 PS 機；另外一架係世嘉嘅 SATURN，我哋以後會叫它做 SS 機。我哋首先讓佢哋自我介紹一下。

（以下從略）

DR.：如果你有睇開雜誌（遊戲雜誌）嘅話，就會好多時見到佢哋個名。以下落嚟我哋就會嚟討論一下究竟乜嘢叫次世代機？佢嘅歷史係點嘅呢？

丹：以前係有 16BIT 機嘅，例如紅白機等絡如此類（編按：紅白機是 8BIT 機），進化到現在嘅 32BIT 機，喺性能上、GRAPHIC 上、SOUND 上都愈來愈強。

DR.：以前我哋玩嘅時候有紅白×啦、×天堂嘅灰機啦，世嘉都好似有另一隻機（MD），咁嗰啲就係 16BIT 嘅機嚹。16BIT 嘅機而家就開始被淘汰，市場上都比較少可以買到哩啲嘢嚹？

米：而家都冇人買哩啲機嚹，因為次世代機好強調佢哋嘅 3D 功能，佢哋會做到好多好特別嘅效果，而平面功能亦都好強，尤其是有傳聞話有主機生產商要求嗰啲廠商（軟件生產商）一定要起碼做一隻 3D GAME。

DR.：即係話如果你唔寫 3D GAME 嘅話就唔受你玩。

米：有咁嘅傳說啦……

DR.：傳説……我哋哩度有好多內幕消息嘅……除咗哩樣嘢之外仲有乜嘢特別功能呢？例如我同我阿媽講想買部機嘅話，舊嗰啲要插張卡嘿嘛，咁而家嗰啲會唔會係因為有 CD-ROM——CD-ROM 又係唔係一樣好醒嘅技術呢？

丹：因為 CD-ROM 嘅技術係容許好大量嘅容量，比以前嚟講，舊陣一隻 GAME 係 8M（BIT）呀、16M 呀、甚至乎 32M，大家都會覺得好多，但係一隻 CD 隨時可以……

DR.：有 650M 咁多喎……

米：仲係 BIT 同 BYTE 嘅分別……

亨：即係 4000M。

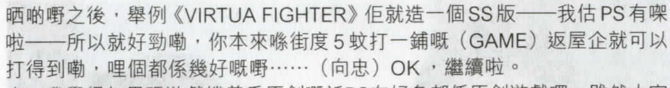
DR.：咁即係差好遠喎，差幾百倍。所以而家啲新機就可以玩多咁多咁勁嘅嘢嚹。我哋遲啲會有個 TOPIC 討論既然我哋哩啲機咁勁，我哋會唔會係 PC 度打哩啲 GAME、咁喺 PC 度打機好，定話用哩啲專門機打好呢？遲啲會討論。好嚹，我哋而家繼續講下 SS 有乜嘢好





處呢？
亨：SS嘅平面能力好、讀碟速度快。
DR.：平面能力即係乜嘢意思呀？
亨：佢做2D GAME係特別好嘅，順滑啲。
DR.：點解呢？佢會唔會喺架機裏面有啲特別嘅晶片，用嚟處理哩啲嘢？
亨：因為佢有雙CPU吖嘛。
DR.：有兩粒CPU嘅？
亨：CPU係處理器，所有嘢都要靠晒佢。佢有兩粒嘅話就可以輪流操作，好方便。
DR.：佢有冇特別……有冇RAM嘅……佢有幾多M RAM？我都唔係好知喎……
宗：RAM方面哩，SS就比PS多，SS係36M（BIT），而PS就係32M，喺哩方面，喺暫存器嗰度嚟講已經係比PS優勝。變咗佢同時喺個畫面處理多啲嘢喺個畫面度，敵人呀或者戰機呀都易好多。
DR.：係呀，我有時打嘅時候就發現好多架戰機出嚟嘅時候就成個嘢（遊戲機）慢晒個喎，咁就死啦，慢又郁得唔快咁……
宗：哩個就在乎嗰個處理器囉。
DR：就係處理器嘅問題嘞……（向PS一方）喂，咁你哋有乜嘢呀，人哋又話好勁喎，36、32喎。講開又講，我嗰架PC我以為好醒，PENTIUM都係得啲16M（BYTE）RAM（編按：當時似乎在單位上有所誤會）。
信：PS嘅立體係好過SS。
DR.：PS立體好過SS……可唔可以舉例呀？有冇啲乜嘢GAME係特別勁㗎？
信：PS嗰啲《鐵拳》呀……嗰啲立體GAME，LOAD碟都唔駛好耐嘛。
DR.：係喎，而家好興嗰個格鬥GAME《鐵拳2》喎，好似好出名喎。咁哩個就係喺PS嘅，PS先專有嘅？
信：唔……咁嗰間廠淨係喺PS出囉。
DR.：哦。即係可能佢都可以幫SS寫嘅，不過佢就淨係寫咗哩樣嘢。
信：呀……暫時都淨係PS專利先囉。
DR.：所以哩邊2D叻，嗰邊就3D叻。（對軍）喂，格鬥王有乜嘢講呀？
軍：唔……SS嘅手掣呀操作性都好好多，同埋啲連續技流暢啲，流暢過PS好多。冇咗斜嗰啲功能囉PS，好難操作……
DR.：乜嘢係斜嘅功能？
眾人補充：斜向。
DR.：哦，打斜打嘅啲功能，冇錯，會唔會係個掣嘅問題呢？
軍：同埋，SS啲掣鬆啲囉。
DR.：PS啲掣就可能係較為緊少少嘞。個掣其實我都見佢哋好多個掣一齊按，都係幾複雜。比起啲舊機就勁好多嘞。（向PS一方）點呀？仲有乜嘢講？
EDWIN：PS時我覺得啲立體方面嘅遊戲好玩啲，如果買部次世代機就梗係玩啲立體遊戲㗎啦。平面好冇乜用囉，立體嚟講玩起嚟就會多元化啲，覺得好啲、靚啲。
DR.：冇錯冇錯。多元化啲……哩個都係好重要嘅因素……
亨：唔係喎，SS佢一樣可以做啲立體GAME，問題就係一個遊戲性，你有立體GAME如果你造啲唔好玩嘅遊戲係冇用個喎。
DR.：冇錯嘞！講開又講，其實架機就可以好醒，又幾多M RAM呀，速度又點樣呀……不過如果啲遊戲如果寫得唔好都唔咕個喎。咁其實兩間公司啲遊戲會係乜嘢好呢？
忠：其實，我覺得PS佢好在好多原創遊戲囉，因為SS佢本身有好強大嘅街機後盾，尤其是佢而家街機有好多可以移植返去SS機上面啦，所以本身已經有好多啲人已經知道嘅遊戲，例如《VIRTUA FIGHTER》嗰啲，已經係好出名㗎嘞，名牌嚟㗎嘞，但PS就冇囉……
DR.：等我解釋一下，你等陣再講呀——講解吓哩樣究竟係乜嘢嚟先。發展硬件係回事啦，發展軟件又係另一回事，我硬件可以好勁，但係冇軟件支援都係冇用嘅。剛才哩位朋友（忠）BRING OUT一樣嘢哩就係SS哩就因為佢有……佢好似有兩間特別係研究哩方面開發街機嘅一啲功能嘅廠，好似AM2呀AM3咁樣。哩兩間廠基本上做嘅嘢就係特登寫啲嘢俾街機用嘅，街機即係喺街要入錢打嗰啲。但係，佢做完





晒啲嘢之後，舉例《VIRTUA FIGHTER》佢就造一個SS版——我估PS有㗎啦——所以就好勁嘞，你本來喺街度5蚊打一鋪嘅（GAME）返屋企就可以打得到嘞，哩個都係幾好嘅嘢……（向忠）OK，繼續啦。
忠：我覺得如果玩遊戲機着重原創嘅話PS有好多都係原創遊戲囉，雖然大家而家都好着重要完全移植街機，但係始終我覺得有原創遊戲都係好啲囉。因為你出街打始終都係見過啦嘛。
DR.：係係。但係你覺得出街打要俾錢，喺屋企打好抵吖嘛。
忠：但係你都要買隻GAME返嚟打至得㗎。
DR.：係嘞！我細佬成日都窒我，《VIRTUA FIGHTER》你出街打點會打到幾百蚊吖，係嘛？學師都唔駛俾幾百蚊，但係你返屋企打一開始俾幾百蚊已經返咗嚟啦。哩個都係問題——OK，仲有冇其他意見？
PETER：我覺得SS的SOFTWARE會好啲，因為SS嗰邊係想啲寫遊戲嘅PROGRAMMER用ASSEMBLE嚟寫，而PS方面係有個DEVELOPMENT KITS，應該用ASSEMBLY寫會好過用DEVELOPMENT KITS寫。
DR.：ASSMEBLY CODE基本上我哋從PROGRAMMING嘅角度係一個好LOW LEVEL嘅CODING嚟嘅。LOW LEVEL即係乜嘢呢？即係可以直接控制到CPU裏面唔同嘅嘢，譬如幾時用乜嘢MEMORY、幾時用物嘢咁……可能如果你好熟嗰架機嘅話，就可以好可以控制到佢做一啲嘢好快好慢呀之類咁……
米：但係我又會覺得個問題喎——用DEVELOPMENT KITS，無疑佢做出嚟嘅嘢係冇咁低階層，冇咁可以直接咁控制到個CPU，但係佢可以好快生產到一啲遊戲，譬如有一啲遊戲根本唔需要花咁大嘅腦力已經可以……我可以好簡單就可以直接做到嗰樣嘢，點解仲要花咁多功夫花咁多錢花咁多成本去做嗰啲遊戲呢？咁可能遊戲生產嘅速度上會快啲，事實上PS俾我哋見到嘅就係遊戲量係比SS大好多好多。
PETER：但照計行出嚟就冇咁好效率，用ASSMEBLY寫就一定會快啲。
DR.：唔，其實哩個都係幾特別嘅問題——我哋睇到兩架機都有各方面嘅好處，我哋禮拜四（5月2日）就會繼續討論哩個問題，特別會討論一下市場嘅發展同埋發展軟件方面嘅走勢。

PS VS SS 對談會 第二回合

播映日期：5月2日

DR.：歡迎嚟到「軟硬齊齊講」，我哋今日會繼續討論一個好重要嘅TOPIC——究竟如果我要買一架GAME機嘅話，應該係買PLAYSTATION抑或係買世嘉嘅SATURN。我哋前兩日講過哩啲機裏面有好多唔同嘅RAM呀、唔同嘅功能，但係我買嘅時候會有乜嘢要特別留意呢？（手拿SATURN）以後叫哩架機做SS，有乜嘢要特別留意呢？
宗：我覺得最緊要第一樣要留意嘅就係機嘅電源，電源好緊要，因為日本係110V，香港係220V。（指着PS的電源位置）駁電源方面基本上有兩種形式嘅，第一種係用原裝嘅線，再駁一個220轉110嘅TRANSFORMER，另一方面，第二種方法係有一種火牛220轉110可以直接一邊插主機、一邊插濕電，直接就冇問題。如果你插錯咗哩就即刻燒機，如果你直接將原裝架機嘅線插咗落濕電就即燒。
DR.：哦，即死嘅。
宗：就算有經驗嘅人都好多時會中招。
DR.：我哋都可能好多時都衰過哩樣嘢，俾人整古呀之類咁嘅嘢。不過都要提一提，如果買行貨嘅話，應該佢嚟嘅時候嗰個都已經係220V。哩個問題喺SS同PS都係有咁嘅問題嘅。（指着PS的電源位置）都係好簡單，有個插口，如果我哋要插嘅時候就要插香港嘅插頭，就係220V嘅。就算另外買聽講都係幾廿蚊。好嘞，咁買PS機有乜嘢特別要留意呀？
米：PS機有一樣好緊要嘅嘢，佢哋有好多時有啲外接嘅配件，好似NEGCON哩類。但係就有啲唔知係乜嘢生產商出嘅配件，唔知係邊度出嘅。
DR.：吓？可能係本地呀或者係大陸嘅？
米：係嘞，插咗落去可能會令到你架機壞CONTROLER。
DR.：嘩！
米：有咁嘅情況。所以如果未有聽過人講過嗰件配件係邊間嘢出嘅話就最好唔好掂住。
DR.：又或者係睇下佢哋嘅雜誌啦，雜誌上面梗係會細心講邊樣得邊樣唔得。我都好似聽過有啲唔知乜嘢第二間廠好似本地廠出嘅，一插咗落去打兩打就會燒。
忠：但係其實就算你用原裝嘅都可能會燒嘅。
DR.：原裝都咁，咁點呀？





忠：你最好就係熄咗機先至插MEMORY卡或者手掣入去。

DR.：哩個好重要，其實MEMORY卡同手掣都係要熄咗機先好插，係嘛？

忠：係。

DR.：因為其實兩種機都有啲MEMORY卡可以買到，好細張，插喺SS嘅後面哩度嘅。基本上一定係熄咗機先插落去，唔好開機拔插。好多時玩嗰啲舊機嘅×天堂機哩個都要好小心，千祈唔好着咗機插嘢，因為個電源可能會燒機，哩個都幾重要。如果我要……舉例，如果我要買架SS機，你哋SUGGEST有乜嘢一定要買嘅GAME呢？

EDDY：如果你玩槍梗係要買《VIRTUA COP》啦。

DR.：冇錯，就係剛才個槍哩個嘞，（拿起VIRTUA GUN）嘩，係喎，幾COOL！冇錯。

EDDY：因為都知道一定會出——其實雖然佢未公布，都知道一定會出續集，同埋年中會有幾個GAME對應把槍，唔係淨係玩一次，雖然佢遲啲，但一定有得玩。

DR.：唔。

EDDY：同埋另一樣就係軚盤啦，如果你玩賽車GAME用手掣，始終都唔及用軚盤咁刺激同像真。

DR.：咁變咗哩個就直頭好似駕車咁……佢都有啲唔錯嘅駕車GAME個呵？

EDDY：唔……好遺憾暫時嚟講世嘉都冇乜好厲利嘅駕車GAME，或者等遲啲啦。

DR.：喂，咁PLAYSTATION哩邊呢？

J：如果PLAYSTATION嚟講哩，最好嘅就係話佢有個NEGCON，咁佢嘅賽車GAME……

DR.：（拿起NEGCON）就係哩舊嘞。

J：因為世嘉佢暫時嚟講個軚盤都仲係DIGITAL嘅，但係PLAYSTATION個NEGCON就係ANALOG，變咗嚟講佢嘅操控可以做到比較幼細。

DR.：係咪即係我踩油嗰下，踩大力細力都有分別？

J：係嘞。

DR.：嘩，哩個好重要……哩個咁轉哩其實就係轉緊軚咁解。好嘢，哩個係幾好嘅嘢。哩個都係幾百蚊個呵？冇錯。除咗哩樣嘢之外，有個好重要嘅嘢我哋買機嘅時候要諗到，就係所謂嘅翻版市場嘞。我哋當然係唔贊成大家玩翻版啦，亦都大家要小心到一個水貨市場嘅問題。我哋以下落嚟就做咗個訪問，就係搵到一個行家（A君），等我親自去訪問一下，究竟佢覺得哩一件事究竟係點樣呢？

（訪問部分）

DR.：你喺批發行業（遊戲）度做，哩個水貨行業究竟點運作嘅呢？

A：點解會有水貨行業呢，係因為有啲遊戲係冇代理嘅，咁我哋唯有根據供求量，特登飛去日本攞的貨返嚟香港，再批發返出去。

DR.：嘩，特登飛去嘅！

A：係呀。

DR.：其實都係為啲市民好啫？

A：係呀，都係為啲市民好，因為供求嘅問題。

DR.：最近哩個大減價嘅事，兩架PS機同SS機都大減價（在日本），你哋嘅情況係點？聽講話佢市炒到好貴喎？

A：點解會大減價呢係因為嗰部新嘅N64就快出，所以PS同SS佢哋大家間廠就減價，應付N64出。價錢方面，其實我哋做批發嘅價錢都係一樣嘅啫。

DR.：即係唔關你事。

A：係嘞，其實係門市啲人炒貴佢。點解佢哋會炒貴佢呢？因為本身賣遊戲機都唔係賺得好多，賺得好微，一有機會佢梗係會賺錢啦，所以就會炒高少少價錢嘞。

DR.：咁佢哋所謂嘅方法係咪通常係要買機嘅時候一定要夾埋買一兩隻原裝碟嘅呢？

A：唔，可以係咁講。點解呢？因為原裝GAME而家嘅市場比較難去啲，買機夾埋一兩隻原裝GAME就唔駛壓咁多貨，因為壓一個貨成本都要4、5百蚊，都幾厲利㗎。

DR.：但你都覺得要買原裝碟？

A.：係嘞，點解要買原碟呢？因為翻版碟嚟講就咁薑落機又必玩到，又要開機碟，或者音樂又唔齊，原裝GAME嚟講其實價錢都唔係好貴啫，同埋係值得買嘿，有返個價值喺度。

DR.：唔，好，多謝你。

（訪問完）

DR.：唔冇錯，我哋都贊成一定要買原裝GAME，唔好買翻版GAME。你哋嘅諗法又係點樣呢？

丹：玩原裝GAME嚟講，譬如SS咁，佢啲GAME都唔係話好貴啫。

DR.：都係幾百蚊啫。

丹：啲翻版GAME都要百幾蚊，同埋要改哩樣改嗰樣，可能到頭來你會傷害咗你架機，嗰陣時你會得不償失。反而你玩正版GAME嚟講，一來佢好方便，一擺落去就有得玩，二來亦都應該尊重啲寫PROGRAM嘅人，因為佢哋都嘥咗好多時間同好多金錢嚟開發隻GAME，所以都係玩返裝原GAME係會好啲嘅。

DR.：其實都係嘅，因為如果我哋個個都淨係買翻版嘅話，咁就變咗成個軟件行業就玩完嘞，以後就冇新嘅好嘢俾我哋玩。你哋有冇特別嘢？

EDWIN：原裝GAME如果你唔玩哩，賣出去二手都有個二手市場吖。

DR.：哦，係咩？

EDWIN：但係翻版嚟講賣出去都冇人要啦。

DR.：係，梗係啦。

EDWIN：所以都係原裝GAME會比較好玩啲。

DR.：原裝GAME有個二手市場，就係過咗兩個禮拜都打爆晒機嚿，咁我……

EDWIN：咁你賣翻出去都可以值錢。只不過等於你租隻遊戲碟返嚟咁樣。

DR.：哩個都幾好喎，變相有租嘅方法。啱吖，我個小朋友兩下嘢就打爆㗎嘞，打爆變咗可以轉下第二個，哩個都係個幾大嘅好處。

亨：如果人哋覺得貴其實係冇乜必要，其實一個人可以玩到幾多隻GAME呀，唔係話叫你隻隻都玩嘛，可能你好鍾意玩只係某幾隻嘅啫，咁你花嗰幾百蚊落去玩嗰幾隻唔係咁唔值得嘅事。

EDDY：有啲人俾錢財蒙眼，諗住平幾廿蚊咁去買，根本佢買得多，但係未必玩得晒，到頭來你四百幾蚊買5隻GAME玩唔晒，不如買一隻四百幾蚊嘅玩爆佢咪好過。

DR.：係呀，我就係識有個朋友就係咁嘞，所有PS嘅翻版佢都抄晒——哩個真係唔係好好——抄完之後我真係懷疑佢END UP玩嗰啲，有啲一BOOT機就話「唔得呀！唔玩呀！」咁，所以END UP可能仲嘥咗啲錢，又破壞咗個市場嘅發展。其實軟件發展方面我哋上次都提過，兩間廠都好似有啲唔同嘅發展，PS較為集中向外，希望啲人可以寫嘢。世嘉就較為向內，自己可以發展。哩個你哋有乜特別嘅嘢知道呢？有冇內幕消息呀？發展軟件方面呀？有啲乜嘢正嘢會出……

EDDY：其實我覺得而家遊戲界嘅趨勢喺度改變緊，以前×天堂嘅時代，一切都操縱喺遊戲機公司手上，我要你出乜嘢GAME就出乜嘢GAME，但係因為而家唔同咗，競爭大，開始操縱權去番遊戲公司度，好多時會係遊戲公司出一隻GAME，而佢可以考慮擺喺邊一架主機度出，令到個市場會有影響。

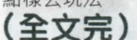
DR.：其實就係自由競爭，令到個市場有更加好嘅機、更加好嘅軟件出嚟。仲有一個好重要嘅因素嚿，聽講就嚟64BIT有機出，N64機喎，係嘛？有冇乜嘢新消息，我哋仲有少少時間介紹俾大家聽下吖。

米：N64就係嚟緊大家好集中注意力嘅機，哩部機好強調佢係用卡帶，一反傳統唔係而家啲次世代機……唔用CD-ROM，暫時公布嘅遊戲唔係好多，但6月出，我哋即管睇下佢有乜嘢。



DR.：我哋拭目以待啦！其實哩個係一個幾特別嘅問題，我哋而家愈來愈多唔同嘅機可以玩到，啲機亦都愈來愈勁，大家可以諗諗如果要買嘅時候可以買乜啦、要買原裝、要買唔同嘅SOFTWARE、要買火牛啦，跟住我哋亦都諗到如果我哋如果要玩嘅話，應該點樣去玩法……

（全文完）



遊戲配件試真D PART 1

PS遊戲任你改——遊戲鯊魚 GAME SHARK

多期前，《遊戲誌》介紹過一張收錄了很多PS遊戲的鬼馬MEMORY的PS記憶卡「ACTION REPLAY」，吸引了很多人注意到原來PS遊戲也可以修改來玩的。而在本刊收集資料的時候，也知道出品那張卡的生產商計劃推出一張可以接駁電腦，效跟SATURN版「ACTION REPLAY」差不多的PS遊戲修改裝置。

最近，筆者的友人終於訂購到那張卡「GAME SHARK遊戲鯊魚」，還借出來跟大家看看它有甚麼本事。

從外面看

「遊戲鯊魚」基本上是獨立使用的。它是安裝在PLAYSTATION機背的擴張端子上的(説起來，連原廠SCE也還沒有推出用在擴張端子上的設備哩……)

看「遊戲鯊魚」的外表，會發現它除了插在PS上的插頭之外，還有另一個25針的電腦插頭，那是一個CENTRONIC插頭，是預備用PRINTER線來接駁電腦的，這個功能我們稍後再討論。



基本操作方面，「遊戲鯊魚」是把一些用在特定遊戲上的密碼先儲存起來，到使用時才呼叫出來。





「遊戲鯊魚」的利害之處

	石倉	大塚	桜井	谷	安田
状態					
H P	99	65	80	60	35
体力	99	65	80	60	35
[illegible]	99	36	72	84	50
[illegible]	99	26	40	68	70
[illegible]	99	30	44	58	73
[illegible]	99	35	80	58	70
[illegible]	99	28	19	58	64
[illegible]	999	75	285	95	255
[illegible]	999	145	50	115	210
数学	999	115	95	155	340
評価	999	100	100	100	100

■《卒業2》所有能力999／99

■《心跳回憶》可隨意改名而所有能力達999並永遠不扣



■《第四次超級機械人大戰S》不扣金錢

連接PC

這「遊戲鯊魚」最重要的功能之一，就是把PS記憶卡上的遊戲進度抄到硬碟上。這對用量驚人的PS記憶卡來説的確可以省回不少金錢。不過，要把「遊戲鯊魚」接駁到PC上，是要另外購買一個名叫《ACTION》的軟件的。

安裝了《ACTION》後，它便會在你的硬碟上開出3個新錄，分別代表PS主機、「遊戲鯊魚」和PS記憶卡，你可以把記憶抄到PC上儲存或進行修改，不過，要把記憶抄到PC時，是要先LOAD出那記憶所屬的遊戲的，而將記憶存回卡上時，就要先用《ACTION》將卡上原來的記憶洗去。

基本操作

「遊戲鯊魚」是要配合遊戲光碟使用的，不可以獨立開機使用。當你把「遊戲鯊魚」插到PS主機上，LOAD出遊戲後，主機的畫面便會立即被「遊戲鯊魚」截去，顯示出主目錄。

主目錄中「SELECT ENHANCEMENT」一項，就是用來LOAD出已儲存在卡上的密碼，和讓你輸入新密碼的，選了那一項後就會顯出現時卡上可以ENHANCE的遊戲名稱。

要輸入新密碼的話，先選「NEW GAME」一項，「遊戲鯊魚」就會要你輸入遊戲名稱和新密碼的名稱，然後就會出現密碼輸入畫面。遊戲的密碼除了除了隨「遊戲鯊魚」附送的説明書上所載的外，如果你有向廠方付款登記的話，廠方是會定期寄你一份新密碼表的，此外，一些日本雜也有刊登一些日本遊戲的密碼，這可以彌補廠方只得美版遊戲密碼的不足。



ENHANCE遊戲的話，先要LOAD入遊戲光碟，在目錄選出要ENHANCE的遊戲的密碼，選「START GAME」欄的「START GAME WITH ENHANCEMENTS」一項，「遊戲鯊魚」就會重新RESET主機一次。不過，很奇怪的，「遊戲鯊魚」RESET主機時，PS好像是不會讀取光碟上的保護密碼的。

不過，所有不扣數值的ENHANCEMENT是要在插有「遊戲鯊魚」才會有效的，例如《心跳回憶》999密碼，在有「遊戲鯊魚」時是不扣數的，但沒有「遊戲鯊魚」的話，即使已SAVE到卡上，雖然開始的數值是99，但還是會扣數的。





即將到港

《遊戲誌》介紹這卡，當然不是志在耀武揚威一番，而是希望跟大家一同分享。據知，「遊戲鯊魚」的英國版本「PRO ACTION REPLAY」很快便會到港，價錢大約650元左右，但不包括將PS遊戲的MEM抄錄到電腦所用的軟件，不過，就算是基本功能，相信也已經為不少玩家提供不少便利了。

專欄專題

遊戲配件試真D PART 2

望穿秋水的巨棍——玩站模擬快樂棒

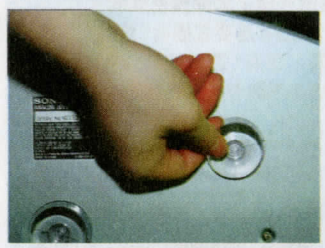
好久之前，在《SIDEWINDER》快要推出的時候，就已經知道SONY要推出一支玩站模擬快樂棒（ANALOG JOYSTICK），可是到《SIDEWINDER》推出之日，這快樂棒仍未有售，令到這首個對應它的遊戲得物無所用。期間，坊間多次傳出有人曾在香港見過這JOYSTICK。最近，這支快樂終於正式到港了，不過售價就要千多元。到底這支快樂棒是真的那麼棒，令你打機時快快樂樂呢？

外觀



一見到玩站模擬快樂棒的包裝，就知道這支快樂棒非常龐大。長有42.5厘米，闊22厘米，高23.5厘米，要找個地方安置它也很傷腦筋。

這快樂棒的重量頗夠，不會輕易的因搖動搖桿而令整支快樂棒移動，不過廠方也做足保險工作，附了4個可以隨意裝配的吸盤來固定快樂棒。





操作

和一般的ANALOG搖桿一樣，這搖桿同樣要在開始遊戲之前調校好的。說明書上指出，這支搖桿是有自動修正裝置的，所以在更換快樂棒或在插着快樂棒開機的時候，必需把它平放，並不要接觸搖桿。

雖然有這樣的設計，但《SIDEWINDER》還是在你插入快樂棒的時候，在OPTION一項加設「JOYSTICK CALIBRATION」一欄，讓你重設你的快樂棒。

重設的程序是先不觸模搖桿來按START掣，後然按畫面指示的位置撥動搖桿來按START掣，左右各做一次之後放開搖桿按START掣便完成。

操作方面，以《SIDEWINDER》為例，在NORMAL操縱法中左右滑行原本是以L1、R1來控制的，現在就改以右搖桿上的8方向DIGITAL小搖桿來控制。



按掣

算得準確一點，這支模擬快樂棒共有兩組按掣，一組是裝在兩邊的搖桿上，左手是L1、L2和R1、R2，右手是□△×○，分別用拇指、食指和尾指操作；另一組則放在基座上，排列得像格鬥遊戲用搖桿一樣。

搖桿方面，手柄採用了戰機操縱桿的設計，手心位置裝了軟膠，非常舒適。搖桿的搖動幅度很大，看來也很紮實。最獨特的是除了兩邊的ANALOG式搖桿外，右手搖桿上還有一組以拇指操作的DIGITAL式8方向搖桿，用途隨遊戲而改變。





DA轉換

這快樂棒的另一大特色是同時對應ANALOG和DIGITAL兩種模式，基座右上角的MODE掣就是負責轉換。換句話說，它可以幾乎可以對應所有PS遊戲。下面我們就會為大家試試這快樂棒用在各類遊戲上的實用度。

應用評價



範例1——《SIDEWINDER》

測試者：米奇

最初以為這遊戲專為這快樂棒而設計，用起來一定很順，但實際上反而需要適應一番。當然，用快樂棒來玩的感覺肯定是比用PAD好得多的。



範例2——《ASUKA 120%》

測試者：指令魔人

雖然左右兩邊的搖桿都可以使用，不過兩邊一齊使用的話就變得很混亂，就算像一般搖桿那樣使用左邊的搖桿，搖桿搖動的幅度也太大了，出招很費力。



範例3——《BURNING ROAD》

測試者：米奇

只可以使用右邊的搖桿，而且不能用ANALOG模式。操作有點怪怪的，有時需要把搖桿推前一點其他按鈕才會有反應。不過進入了遊戲之後就很暢順，轉彎比起用NEGCON還要得心應手。

遊戲配件試真D PART 3

PS用ANALOG「鎗控」控制器—RAC · CON

自從有一批PS用的軟盤到港之後，一直都有幾款相類似的控制器出現；而近日，我們看見有一款頗特別的PS用ANALOG控制器在市面出現，所以我們便立即做了一個測試，看看這種控制器有什麼特別。


■就像拿鎗一樣的拿着這個控制器

外　型

十分類似一些「鎗控」的遙控車控制器，如玩開遙控車的話，在使用這個控制器時便好像真的在控制遙控車了（如玩賽車GAME便更似……）。

操控方面

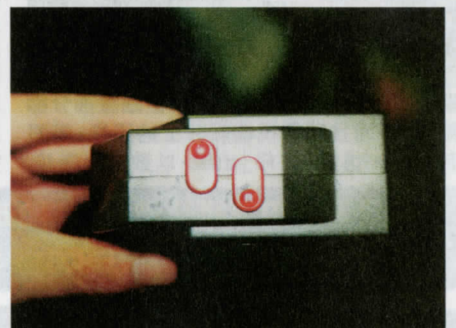
我們今次就請了幾位編輯和作者來説一下使用這個「鎗控」後的感覺：

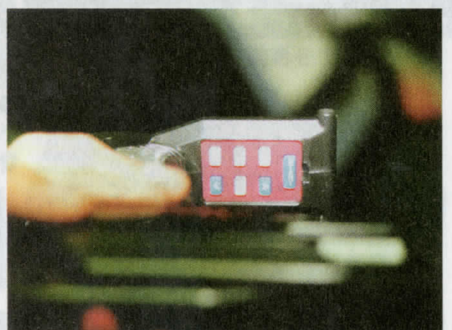
本刊作者福田：「設計上加速及減速的控制做得不錯，轉左右的控制也很好，但那『旋轉方向掣』可轉動的幅度比較窄，令到其敏感度大增，比較難控制；而那加、減速的掣好是好，但卻不能同時加速及剎掣，令其不能快速地進行『跳軚』的動作；但是總括來説，對於我這個不太玩賽車GAME的人來説，這個控制器沒有什麼用處……」

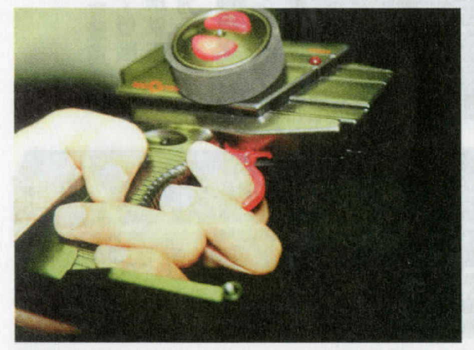
編輯指令魔人：「初玩的感覺不錯，真的好像在玩遙控車，但那『旋轉方向掣』的旋轉幅度也真的少了一點，而且其他按鈕的觸感也不好，整體的SIZE也頗細，不大配合手形；但始終，這也是一個好的嘗試，希望遲些會有一些改良品出現吧。」

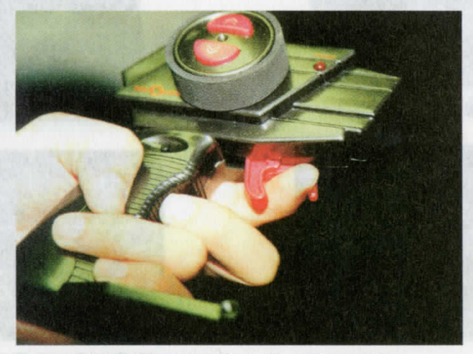
編輯米奇：「恐妨這類不是正式由日本推出的PS產品不太可靠，因為自己就有被一些這類控制器整壞主機的遭遇……」


■一樣是用這個「扭扭掣」來控制左右的方向，而且是ANALOG的；還有方向鍵的上、下是設在此「掣」上面的


■有一組L、R掣是設在上面的


■而方向鍵的左、右則是設在底部，另外A掣、B掣、另一組的L、R掣及START掣也是設在這裏


■像這樣把「扳機」拉向自己，便是加油……


■而這樣把「扳機」推向外，便是剎制

其實有這類產品的出現着實不是壞事，但其細微的部分卻絕對要改進，如要買的話便要考慮清楚了。



遊戲配件試真D PART 4

RGB轉VGA—轉駁器測試



■本體的外觀

相信很多朋友在家中都會有電腦，但當那部電腦不使用時，會不會覺得那個顯示器(MONITOR)有點浪費呢？當然，大家可以買一個「映像拍擋」回家，駁在MON上，便可以把MON當電視了；但其質素……看電視還可以，但在看一些像是遊戲機畫面的數碼映像時，便露出本來面目……除非你所用的是一些高價得不得了的配件，否則便不可奢望有任何理想的水準了。

但是大家不用擔心，近日編輯部發現了一部類似「映像拍擋」的東西，同樣是駁在電腦的VGA MONITOR上，但它所表現的質素卻可以比美原本的VGA電腦畫面！連每一粒素像(PIXEL)也可看得清清楚楚，更不會有「走色」現像出現！而且如是用21 PIN RGB輸入的話，更可以作每一種色(R/G/B)的細微調教呢。到這裏，大家可能會想：「嘩！咁一定好貴，都係買唔起㗎啦，算喇……」那就大錯特錯了，因為此機只售約二千元，如果想有同樣質數的畫面，可能要用上一部六、七千元的電視機了；而且如你所用的電腦MON是高價貨的話，那樣好的質素，無謂浪費啦！但這部機只能配合NTSC制式的訊號使用，並不能用來看香港PAL制式的電視，比較可惜。

規格：
110V DC變壓器

輸入：
21 PIN RGB輸入
S-VIDEO輸入
RCA VIDEO輸入
15 PIN電腦影像(VGA)輸入

輸出：
立體聲RCA輸出
15 PIN VGA輸出

15 PIN轉換線(長)　轉換器本體







15 PIN轉換線(短)





RCA TO MINI PLUG 立體聲轉換線　15 PIN接駁線



■在背後的各種插口及調校掣



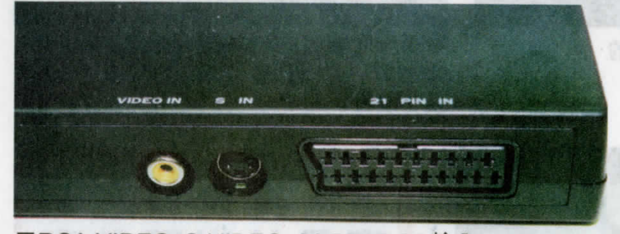
■設在前面的輸入插口，很方便的設計

這次我們是用SATURN的遊戲畫面作比較，而是用S-VIDEO輸出到轉換器中的(因找不到RGB線……)。

■電視機輸出的影像比較柔和，但細微部分卻不夠精細，而且因電視機設計上的因素，畫面會有一格一格的「格仔」出現，以致出現橫紋

■用電腦顯示器輸出的畫面，能夠忠實地表現出數碼畫面的PIXEL，而且顏色也清楚很多，連畫面上的一些漸變色層也可以清楚看到

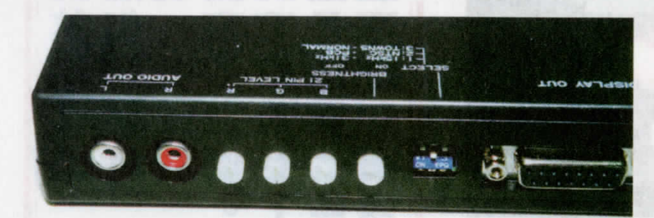
以二千元的價錢能做到這樣的質素，實在不錯，相信很多打機發燒友都會置一部在家中，享受一下高解像畫面的感受。



■RCA VIDEO，S-VIDEO，21 PIN RGB輸入



■在側面有一些用來調教顏色的掣，但因不用時常調教，所以不是放在明顯的地方



■R/G/B及光暗的調教掣



■作VGA映像輸入及輸出的插口

超級無敵轉駁器



★XRGB-1可將錄影機、影碟機及家庭遊戲機等影音設備之視頻訊號轉駁到電腦熒幕上顯示，可使用的接駁方式包括：VIDEO、S-VIDEO、及21針RGB端子。

★若同時接上多過一個視頻訊號時，其優先順序為：21針RGB、S-VIDEO、VIDEO。

★超級解象度，配合大部分MULTI-SCAN SVGA顯示器，不論VIDEO、S-VIDEO、遊戲機21針RGB均提升至(640×480點)全彩色高解象度。XRGB-1適用於水平同步訊號為31kHz的MULTI-SCAN VGA或SVGA顯示器，及15kHz的RGB顯示器，PC98顯示器同樣適用。

歡迎中、港、澳批發零售

代理商：三通貿易公司

中港澳銷售處：香港九龍荔枝角長沙灣道912-914號時信中心202室

電話：(852) 2728 8390　　傳真：(852) 2386 2730

XRGB-1主要配備包括：XRGB-1主機、AC變換器、電腦用RGB轉換線(輸出／入用)、AUDIO轉換線(不含連接錄影機之VIDEO、S-VIDEO、21針RGB線)。



無責任新GAME評壇

ADVANCED V.G.

無責任編輯 ARES



因工作關係曾領較過電腦版的《V.G.》，記得當時由於要以電腦的KEYBOARD操控，故曾玩至呼天搶地，大佬，以搖桿入波動拳只要將搖桿搖四份一圈便OK，但以KEYBOARD便要順序輸入↓↘→三個指令，即是説頭尾要按四個掣才出到波，你話點玩？（不過聽講指令魔人曾經玩爆電腦版《街霸》，人嘜喋？）加上遊戲中人物水準不足，只有取勝後出現的有味畫才像人様，因此當時對《V.G.》的印像認真麻麻。之後，在PC版《V.G.》中又見識過那離譜的操控系統，於是《V.G.》的名字又再一次成為「表揚」的對像。不過，今次玩過PS版的《ADVANCED V.G.》後卻發覺當中竟作出了不少改良，而且以操作系統更見明顯，此外遊戲中的人物亦精了不少，雖然以遊戲本身來説仍未屬佳作，但明顯地已成為一隻合格的格鬥遊戲。

雖然以遊戲本身來説仍未屬佳作，但明顯地已成為一隻合格的格鬥遊戲。

機種：PLAY STATION
製造商：TGL
遊戲性質：FIG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/ 機械:4分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:2分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:2分
難度:1分
平均分:2.6分

太陽之尾

無責任編輯 ARES



嘩！舊年玩隻《魚樂無窮》已經玩至死去活來，咁大個仔都係第一次玩啲啲「消閒遊戲」，好話唔好聽,真係要好得閒才好玩，整個遊戲一點緊張感也沒有。而到今年，《太陽之尾》的推出正好正好填上《魚樂無窮》的位置，不過，在玩過此遊戲後筆者便改觀了，因為原來消閒遊戲亦可玩得很熱血的！首先，當筆者的原始人終於揸住一枝棍仔時竟然遇到一群（無錯，有一群，共三隻！）可惡的劍齒虎的襲擊，結果當然是……跟着，筆者便將原始人二號進行特訓，在經過大水牛、馬騮、大魚及牛咁大嘅豬等屠殺訓練後，原始人五號終於以長茅幹掉劍齒虎。此時，筆者心裏心中正打算着，應該可以打長毛象喇啩，於是五號逕自向北方進發。終於，五號看見了長毛像，「哇！咁大隻嘅？執定舊石先。」，正當五號拿起一舊石時，背後突後有一巨大啡色物體出現，兩腳，嗰隻衰嘢只係用咗兩腳就令五號升咗天，於是六號剛出世便立刻向北方衝去，口中還唸唸有詞…

原來消閒遊戲亦可玩得很熱血的！

機種：PLAY STATION
製造商：ARTDRINK
遊戲性質：ETC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:1分
原創性:4分
難度:4分
平均分:2.8分

爆裂HUNTER

無責任編輯 ARES



起動隻《爆裂HUNTER》可能係筆者近期最捉蟲的一項決定，首先，以為會有新故事，點知其實以動畫版初段改編。之後，諗位初回會有好嘢送，點知張海報只有PIN UP大小不特止，重要摺到豆潤咁細，用熨斗熨都熨唔番。好喇，開GAME，嘩，超靜止畫面唔在講，所謂動畫只係播番動畫的片段，慳唔慳皮啲？之後，於絕望的心情下起動隻贈品CD看看最有興趣的聲優訪問，嘩！照片數張！看見鄰座的黑龍同時起動隻《美少女雀士》，人哋嘅聲優訪問係播片嘅，立時心都實哂，還錢呀！搶劫呀！至於全隻遊戲唯一值得慶幸的是，在爆機後可自由玩回遊戲中的「老虎機戰鬥」及「舉旗仔」，而這兩隻迷你遊戲亦總算令人滿意，唉，相信此遊戲的真義便是爆機後的特殊模式了，各位「爆裂FANS」，買唔買啲個問題請好好考慮。

相信此遊戲的真義便是爆機後的特殊模式

機種：SEGA SATURN
製造商：I'MAX
遊戲性質：AVG
價格：8800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/ 機械:4分
畫面:2分
音樂/ 音效:2.5分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:1分
原創性:2分
難度:2.5分
平均分:2.4分

首領蜂

無責任編輯 赤目黑龍



由開始玩遊戲機直到現在，黑龍有兩種遊戲是特別鐘愛的，那是網球遊戲和射擊遊戲，所以每逢有射擊遊戲推出，黑龍一定滿懷喜悦去玩這些遊戲的，不過，這次的這隻射擊遊戲《首領蜂》真是令黑龍非常、極之的失望，首先，在遊戲的玩法上已是毫無新意，而且在遊戲方式上竟採用了「無限CONTINUE」這種無節操的方法，試問可以無限CONTINUE的射擊遊戲，那有打的價值呢？有無限CONTINUE就等於有有無限大彈，那有打不爆機的理由。所以，對射擊遊戲有着無比執着的黑龍對這隻《首領蜂》的感覺是——RUBBISH！

大彈大彈我愛你！

評分

人物/ 機械:2分
畫面:2分
音樂/ 音效:1分
故事:——
操作性:2分
投入度:1分
原創性:1分
難度:0分
平均分:1.28分

機種：SEGA SATURN
製造商：ATLUS
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM



無責任新 GAME 評壇

美少女雀士 II

無責任編輯 赤目黑龍



正！雖然黑龍對美色毫不上心（哈！哈！哈！），不過對打麻雀這種有益身心的遊戲卻非常喜歡，這隻《美少女雀士 II》順理成章的便成為了購買的對像。《美少女雀士》這個系列的遊戲差不多也玩過了，但一直以來給黑龍的印像是太過短了，而且很易打爆，不過這次的卻有着明顯的改進，首先是有兩隻CD，其中一隻是STORY MODE，而另一隻則是有FREE PLAY MODE和三名聲優（配音員）的訪問，而在每個MODE也要將所有的人物打爆才算爆機，單是這點已是值回票價，再加上新的OPENING和園田健一的原畫集（其實只是人物的膠片畫分畫集），真是超級超值。

嘩！連九歲細路女都唔放過！

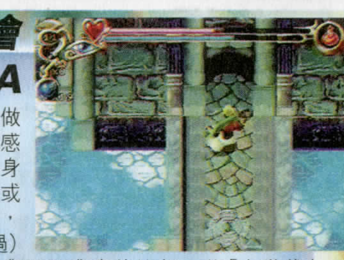
機種：SEGA SATURN
製造商：JALECO
遊戲性質：TAB
價格：7800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/ 機械:4分	投入度:4.5分
畫面:4分	原創性:3.5分
音樂/ 音效:3分	難度:3分
故事:——	平均分:3.57分
操作性:3分	

THOR~ 精靈王紀傳

無責任不知火舞愛藏會主席：FUKUDA



當從米奇手中接到要做《THOR》攻略的指令時，福田感到有點猶疑—就是因為筆者本身對動作遊戲並非最擅長（RPG或SLG會好一點）……說回正題，雖然筆者所玩過（是指認真玩過）的ARPG為數不多，可是發現《THOR》真的比起一些「上世代」ARPG像《天地創造》、《蓋亞幻想紀》等顯著較為弱（不知為何所提的兩隻GAME都是由ENIX發行、QUINTET製作的？），縱使本GAME有大師級的古代祐三做音樂和巧妙的解迷機關作賣點……唔係吹水，《天》到今時今日喺某日本雜誌依然高佔讀者投票超任最正遊戲，足以說明「故事性薄弱並不能彌補其他部份的成功」這RPG界的必然法則是正確的，雖然你可當《THOR》為一隻ACT……

次世代的實力就是如此？

機種：SATURN
製造商：SEGA
種類：ARPG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:3.0分	投入度:3.5分
畫面:3.5分	原創性:3.0分
音樂/音效:4.0分	難度:3.5分
故事:1.5分	平均分:3.1分
操作性:3.0分	

七間秘館

無責任編輯：KAN



喺短短嘅兩個體拜入面，PLAYSTATION同SEGASATURN都各推出咗一隻詭秘式嘅AVG，PS唔駛講阿茂都知係《BIO HAZARD》啦，而SS就出咗隻《七間秘館》。由於佢地出嘅時間咁接近，所以好自然咁會攞哩兩隻GAME嚟比較一下。而小弟就覺得，兩隻GAME嘅解迷性都有番咁上下，而且好似《七間秘館》嘅解迷性仲好似高些少。不過如果論畫面同投入感嘅話，《BIO HAZARD》就真係正好多囉。而且小弟亦唔係咁喜歡佢果啲轉換角度嘅方法，好似將一幅畫移走轉做另一幅咁，咁樣似乎會將啲像真度減低咗。不過其實哩隻GAME除咗啲畫面冇《BIO HAZARD》做得咁華麗外，其他嘅例如故事性呀，解謎性都好高，（故此阿KAN攻略完哩隻GAME之後多咗好多白頭髮……）所以絕對係一隻買得過嘅遊戲。不過哩隻GAME好似喺香港來貨唔係太多，所有我相信香港可以玩到哩隻GAME嘅人亦會比較少。

同 BIO HAZARD 比好似冇咁好玩

機種：SEGASATURN
製造商：光榮
類型：AVG
售價：7800 日圓
容量：3 CD

評分：

人物/機械:3.7分	操作性:2.7分
畫面:3.3分	投入度:3.2分
音樂/音效:4.0分	原創性:4.6分
故事:4.3分	難度:4.6分
	平均分:3.8分

醒覺吧！戰球王

無責任編輯：KAN



其實小弟由此GAME推出業務用版時已經時常向它「進貢」，也用了不少銀両去鑽研鑽研。然而比起其他的對戰PUZZLE GAME來說，它是需要玩者放更多的時間去熟習其遊戲系統。而最需要玩者熟習的，就是那些戰球的流動方向，而初學者而言，時常會有不知戰球會溜到哪裏的情況出現，又或者溜不到理想的地方，亦因如此，要計劃怎樣去連鎖更加是一件困難的事，而這也是增加此GAME的遊戲性之重要原素。但另一方面，小弟就總覺得此GAME的原創性還未夠高，因為其很多遊戲原素已於其他PUZZLE GAME中出現過。

比起其他 PUZZLE GAME 需更多時間去練習

機種：PLAYSTATION
製造商：SEIBU
類型：PUZZLE
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:2.9分	操作性:3.0分
畫面:3.7分	投入度:3.3分
音樂/音效:2.9分	原創性:2.6分
故事:----------	難度:4分
	平均分:3.2分



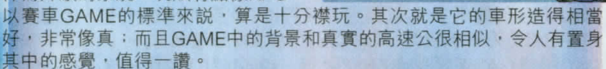
無責任新GAME評壇

DRIFT KING 首都高 BATTLE

無責任編輯：PUYU神

當《DRIFT KING首都高BATTLE》到港時，筆者便以等一時間把它買下，因為這GAME實在太好玩了。初次接觸《首都高BATTLE》時，便發覺到它有很多地方都和PS的其他賽車GAME不同，而且是一個極高質數的賽車GAME，值得向大家介紹。

首先，《首都高》是採用購買零件而升級的系統，玩法有點像RPG，以賽車GAME的標準來說，算是十分襟玩。其次就是它的車形造得相當好，非常像真；而且GAME中的背景和真實的高速公很相似，令人有置身其中的感覺，值得一讚。



另外，最重要的就是《首都高》所表現出的速度感和流暢度，是比一般PS的賽車GAME更好更出色，而且駕駛的感覺來得更強烈和更真實；當車子駛在路面時，有着一種互相交連的感覺，借用真正的評車述語來說，就是車子可以和路面有着良好的溝通，是一種非筆墨可以形容的感覺。

說真的，這種FEEL就連《RIDGE RACER》系列也沒有。最憤憾的就是不能對應ANALOG式的操控和對戰CABLE。

借用真正的評車述語來說，就是車子可以和路面有着良好的溝通……

機種：PLAYSTATION
製造商：BPS
類型：RAC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物／機械N 4分
投入度 4分
畫面 4.1分
原創性 3.9分
音樂／音效 3.8分
難度 4.5分
故事 ——
平均分 4.05分
操作性 4分

BURNING ROAD

無責任編輯：PUYU神

嘩！好嚇人呀！

最初看到《BURNING ROAD》這遊戲時，還以為是SATURN靜靜地推出了坊間盛傳已久的《DAYTONA REMIX》，但當定神一看時，才發現這是一隻PLAY STATION GAME，而且是一隻玩TRUCKS（貨車）的賽車GAME；噢，虛驚一場……

若果說《BURNING ROAD》是抄《DAYTONA USA》的話，那麼未免太看輕它了，起碼它還有抄《RIDGE RACER》的嫌疑。只要看見遊戲畫面中的雷達（《DAYTONA》），那些多角度視點（《DAYTONA》）……便不期然會懷疑開發者的誠意。

不過，抄還抄，這GAME卻是意外地好玩。它那種近乎瘋狂的轉彎方式，在其他GAME中是很罕見的；在車子跳起時的高度，隨時會有兩、三層樓之高；再者，當車子駛過一些爛路時的巔坡十分真實，而且它的音效非常淩厲。

總括而言，這GAME非常適合一些喜愛官能刺激的朋友。

總括而言，這GAME非常適合一些喜愛官能刺激的朋友

機種：PLAYSTATION
製造商：TOKA
類型：RAC
容量：CD-ROM

評分

人物／機械 3.7分
投入度 3.8分
畫面 4.2分
原創性 3分
音樂／音效 4.2分
難度 4.5分
故事 ——
平均分 3.89分
操作性 3.8分

心跳回憶私人珍藏集

無責任編輯：J.J



事實上，在下是由PS版才開始迷上這作品的，不過這次推出的私人珍藏集，自己就第一時間買了。雖然要九算之多，但因為原價夠平（3800日圓），所以仍可負擔，整個作品雖然稱不上是甚麼超級大作，但在資料方面就還算不俗，特別是那超過400條的問題，出題之刁鑽實在是一絕（選人畫面時那些耐人尋味的文字亦很抵死……），CG畫廊方面很有心思，新畫的插畫全部都加了配音，而且質素都很高，唯一不滿的始終是那個用播片方法收錄的PC E版OP，無必要地令畫質下降，PS總沒可能造不出那種那程度的畫面吧……

心跳迷應該要買

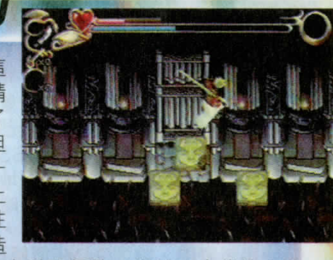
評分

人物／機械 4.5分
畫面 3.8分
音樂／音效 4分
故事 ——
操作性 ——
投入度 4分
原創性 2.5分
難度 4分
平均分 3.8分

機種：PLAYSTATION
製造商：KONAMI
種類：ETC
價格：3800 日圓
容量：CD-ROM

THOR～精靈王紀傳～

無責任編輯：J.J



以操作性和動作性來說，這遊戲是不錯的，不過這作品的精華所在還是在解謎部份……為了能通過A點，要先召喚B精靈，但召喚B精靈的地方又是在另一處……總之就是要令人在圖版上走來走去，而道具的多用途特性亦增添了不少解謎的色彩，製造商巧妙地利用了怪物的放大縮小來增強氣勢，當然，古代祐三的音樂仍然是賣點之一。整體上，這遊戲在程式方面有很多有待改善的之處，最少不應再出現那種人物透進牆壁的情景，希望ANCIENT在推出下個作品時會更加出色吧。

重視音樂與解謎性

評分

人物／機械 v 3分
畫面 3分
音樂／音效 4.2分
故事 3分
操作性 3.5分
投入度 3.5分
原創性 3分
難度 3.5分
平均分 3.34分

機種：SATURN
生產商：SEGA
種類：ARPG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM





心跳回憶私人珍藏集

無責任編輯：米奇

評分

人物／機械 3.8分
畫面 4.5分
音樂／音效 4.5分
故事 ——
操作性 ——
投入度 4分
原創性 3分
難易度 3分
平均分 3.8分

都算KONAMI有心機

雖然明知這張《心跳回憶私人珍藏集》係「扼錢」之作，不過，作為《心跳》迷，一聽到有貨到港，又會自不然的付錢訂貨。直到截稿日，這隻GAME（？）仍然係售300多元，以定價3800日圓來說，10算當然唔係好抵。

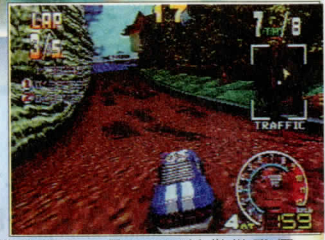
雖說這GAME是扼錢之作，但係都算KONAMI有心機——一開GAME就會有其中一個《心跳》美女出來迎接你，而且次次不同；占卜部分無論你占卜幾多次，只要出生日期和占卜日不變，占出來的結果都一樣，這一點比那些次次不同的占卜遊戲可靠；最喜歡和最不喜歡的都是音樂集部分——喜歡是因為當中有一首金月真美的新歌，而且也算動聽；不喜歡的是那首PCE版主題曲的片段，竟然是以播片方式來播，爛網非常。怎麼不把那段OP程式移植到PS上，效果豈不更佳。

好了，又是時候接受那變態的問答遊戲的考驗，看看那隻抵死的手了。嘻嘻。

機種：PLAYSTATION
製造商：KONAMI
種類：ETC
價格：3800日圓
容量：CD-ROM

BURNING ROAD

無責任編輯：米奇



評分

人物／機械 2.8分
畫面 2.5分
音樂／音效 3.5分
故事 ——
操作性 3.5分
投入度 4分
原創性 3分
難易度 4分
平均分 3.33分

他媽的聯合國產品

最初得知哩個美版GAME到港的消息，是PUYU神做批發個FRIEND告知的。他説這隻遊戲好勁，是「《地通拿》＋《RIDGE RACER》的混合」，還只獨家批給旺角一舖發售。所以我便催促PUYU神，速速取一隻回來看它有多利害。

一開GAME，PUYU神那朋友的話立即兑現——BEGINNER的賽道跟《地通拿》的賽道很相似，周圍的崇山峻嶺就好像《RIDGE RACER》，不單如此，我還發現它的滑胎動作很像《世嘉拉你槍斃》、滿路垃圾筒又好像《EXTREME GAME》……他媽的聯合國產品。

不過話說回來，這賽車遊戲其實並不差，只是有四點比較奇怪——第一是那有限制滑胎，甩彎時給油過猛會打轉，但給少點油又好似不多夠的；第二是那些垃圾筒竟然可以將一架200多KM的車撞到只得90多KM，而且專在隧道的陰暗處擺放，根本是在「陰人」；第三是對手的車的回復力實在太驚人，明明看見它撞筒也可以毫不減慢速度；第四就是原來自己撞車不單會令自己車速減，連對手的車的車速都會突然加快。當然，不可忘記那架可以飛入隧道的靈異直升機啦！

機種：PLAYSTATION
製造商：TOKA
類型：RAC
容量：CD-ROM

BURNING ROAD

無責任編輯：指令魔人

我都算係一個標準DAYTONA FANS，喺機舖都交過唔少學費，我最鍾意就係佢要求嘅高技術跣軚及轉波，唔係人人都做到㗎！

而初時接觸哩隻GAME時，米奇話比我聽佢係DAYTONA＋RIDGE RACER嘅混合體，初時都唔信，但玩落就知道所言非虛，真的不錯！但有一樣唔係咁滿意嘅，就係佢跣軚時嘅離心力實在大得離譜，有乜可能轉一個唔係太急嘅彎都要將架車轉到九十度角㗎……

勁跣軚版DAYTONA

評分

人物／機械 2分
畫面 2.3分
音樂／音效 2.5分
故事 ——
操作性 3.6分
投入度 4分
原創性 3.3分
難易度 3.5分
平均分 3.02分

機種：PLAYSTATION
製造商：TOKA
類型：RAC
容量：CD-ROM

THOR～精靈王

無責任編輯：指令魔人

嘩！我哩個ACTION RPG迷見到哩隻GAME，真係揸住唔捨得放呀！

自從《FF V》令我墮入RPG迷陣之後（係就係遲咗啲……），一宜都有留意啲RPG消息，但係純RPG我又無咁多時間玩（閒閒地三十幾個鐘至爆），唯有玩住啲ARPG頂當；又可能我天生啲ACTION細胞幾好，所以多數玩時都可以得心應手。而哩隻GAME就絕對係上上之選，因為除咗難度幾高之外，佢啲解迷要素都幾多，而對我又鍾意玩RPG，又鍾意玩ACT，更鍾意玩PUZ GAME嘅人嚟講，佢真係可以滿足哂我三個願望呀！

唔使講，一定要買！！！

評分

人物／機械 3.5分
畫面 4分
音樂／音效 2.7分
故事 2.5
操作性 4.3分
投入度 4分
原創性 4.3分
難易度 4分
平均分 3.66分

機種：SS
生產商：SEGA
售價：5800日圓
容量：CD-ROM





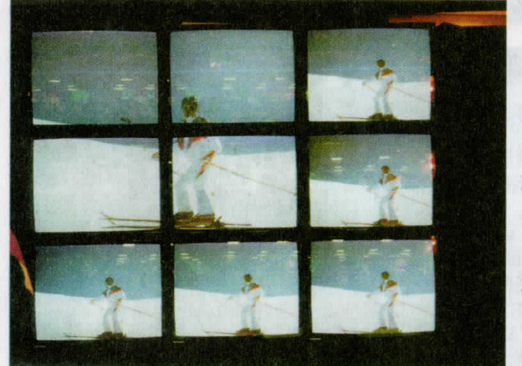
新樂園——鐵拳2日本鐵拳挑戰賽實況報導

上一期和大家報導了一些有關在NAMCO AMUSEMENT WONDER PARK會舉行鐵拳2挑戰賽的資料，現在就為大家報導一下當晚的比賽實況吧！

挑戰賽共分二日，第一日在4月25日晚上舉行，第二日則在4月26日晚上分二次舉行。賽事是純挑戰式，主角「新宿平八」坐在1P位，接受各位已登記的挑戰者作輪流挑戰！如有任何人能夠打勝「新宿平八」一ROUND，便可以拿走鐵拳紀念品一份。

■在《鐵拳2》比賽之前所舉行的「滑雪機」比賽，有着這樣的一個宣傳人形哩

第一晚的氣氛十分熱鬧，挑戰台附近的位置都被逼得水洩不通。雖説是輪流挑戰，但總不能無限期不停打的嘛，所以便定了一則條件：這晚「新宿平八」如能連勝20場便可以不用打了。戰事開始，「新宿平八」選擇了他用開而且最擅長的三島平八來作戰，當然，見慣大場面的平八絕對不會緊張，而且還極之氣定神閒哩！初頭的挑戰者還滿有信心地作戰，但到了第十位挑戰者時，各人開始放棄了，因為直至這時還未有一位挑戰者能勝到他一ROUND！雖然挑戰的人源源不絕，一些戰敗了的人也回來再次挑戰，但戰果依然一樣沒變——仍然無敗！直至第20位挑戰者時，大家都十分興奮，因為如平八連這位挑戰者也擊敗的話，便會達到條件，那「報仇」便要到明天了……但世事往往就是如此，平八依然不敗，鐵拳紀念品一份也沒被拿走，他連勝20局、40 ROUND也同樣氣定神閒，莫非他就是神？



■在那裏的一個大電視中，正播放着一些滑雪的片段



■這時還未開始比賽，但因為一些將會挑戰的高手已到場，所以在開始前熱身熱身



■他們到場了！其實只有那平八裝扮的「新宿平八」才會落場的

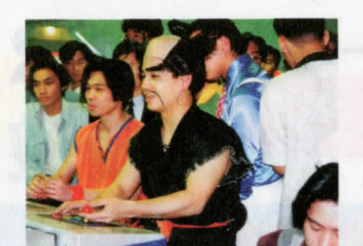
第二天的比賽也開始了，平八就如昨天一樣慢慢地坐下接受挑戰；但看下去，平八好像有點不對勁——怎麼他今天在每一戰的第二ROUND都是不斷使出平八不能擋的招式「鬼瓦」的呢？因為這一招的出招奇慢，通常在正常的對戰中都不會使用到；一直看下去也百思不得其解，直到有人在第二ROUND打勝了他，拿走了紀念品時我才晃然大悟：可能他見到那些紀念品「滯銷」，所以今天便「讓ROUND」來讓那些挑戰者不會空手而回吧。但不要以為他這樣便會輸掉，反而越



■比賽還未開始時，場面比較冷清


■看樣子，確是有十足信心哩！

戰越勇，直至連勝22戰也未輸一局！但當第23位挑戰者挑戰時，情況開始有變，因為那位用亞LAW的挑戰者在第一ROUND中已經看穿了平八的戰鬥方法！很多時都可以擋了平八的攻擊之後，以LAW極快的速度反擊，不斷重複，最後險勝了ROUND 1。在ROUND 2，LAW採取搶攻的戰法，但卻被平八看穿，以穩守突擊的戰法反勝ROUND 2。而ROUND 3，大家也使用強攻，但由於LAW的速度稍快，而攻擊力也不弱，所以稍為佔優，最後以幾個PIXEL的能源險勝平八！登時掌聲雷動，大家的情緒也達至頂點！此挑戰者也名正言順地拿到那紀念品了。但好景不常，此君立即被平八反挑戰，卻以兩ROUND敗了給平八，可能是勝了之後稍為鬆懈吧……在比賽之後，平八換過了一套普通的衣服，就像大家一樣在打機，正當我想着他除了《鐵拳2》之外還有什麼擅長的遊戲時，他竟再回到挑戰台，入錢挑戰剛才勝了他的朋友，莫非想來一次場外亂鬥？細看之下，原來不是，他只是在傳授一些玩《鐵拳2》的秘訣給那朋友，唔……他真有福了，別人恨也恨不到哩！


■比賽之前，LAW和平八先來一場熱身賽


■呀！輸咗啦！


■這便是第一位戰者了

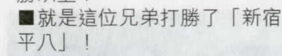

■20局不敗之証據！


■咦？！啲膠水好似有少少甩……


■20連勝，功成身退！


■這個便是「三島一八」了，但身形好像不太似……


■看這個亞KING多型仔！



■第二天的比賽，更做到21連勝以上！


■就是這位兄弟打勝了「新宿平八」！

本刊自製三格……


■KING在平八背後做乜呢？


■平八，小心！話唔佢都係老虎嚟㗎！


■果然係三島平八，咁「危險」都面不改容，佩服！

原本在27號是有本地《鐵拳2》比賽的決賽的，但因它臨時改期，所以我們便不能到場採訪了。

新樂園——VIRTUAL ZONE
虛擬遊界專訪

記得上期曾為大家介紹過這間新開張的機舖——VIRTUAL ZONE虛擬遊界嗎？在上期書出了之後，有朋友問我們一些關於這間有15000平方尺、185部機的機舖一些比較深入的問題，而我們也覺得會有讀者想知道這些事情，所以我們再次到訪VIRTUAL ZONE，找到他們的負責人李小姐作了一個小小的訪問。

李：李小姐
遊：《遊戲誌》

遊：我們想問一問，這間機舖完全是本地搞的還是有一些外資合作的呢？

李：啊，我們是純粹本地投資的；主要來說，我們的大老闆是一個香港人，而訂機等的事情就會去到日本、美國等地去挑選，但大多數都是去日本多，因為日本那邊的機種較為好玩，而且又合香港人口味，所以大多會挑選一些日本的，例如NAMCO、TAITO、KONAMI、SEGA等的都會成為我們揀機的對象。

遊：我們見到你們雖是港資的，但其做法、形象上都和日本的機舖很相像，而且更嚴格地執行禁煙，有沒有一些特別的原因要這樣做呢？

李：是啊，你也知道，香港的機舖大多是細機多，沒有那麼多大型的遊戲機，而且地方又比較黑暗，又很多時會烏煙瘴氣，令到有時一些想打機的人會望而卻步；所以我們老闆就想搞一間機舖形像上是比較健康的，令到一些乖一點的年輕人也敢到來，那所以禁煙這一點便一定要做到，而且我們有十數人在場裏看着，如有人吸煙我們便會勸阻他，或叫他到外面吸煙後才入來，儘量令到這 的空氣保持清新。另外，他們除了會去勸阻他們不要吸煙之外，還會做一些輔助玩者的工作，例如有一些新機不懂得怎樣玩，也可以問問他們，會有一點幫助。

遊：原來如此。我見到你們所聘請的員工也全部是年輕人，是不是有一些特別理由呢？





李：有的，我們主要是想那感覺好一些，始終是年輕人所玩的玩意，如果連工作人員都全是年輕人，那氣氛便會好一點，令到更加有生氣一點。其實你們想那些工作人員是年輕一點的，還是怎樣也可以呢？

遊：其實都是冇所謂的，只要玩者需要幫助時能夠幫到忙便可以了。

李：是啊，所以如果是年輕一點的，他們自己也大多會接觸遊戲機這東西，而我們聘請員工時，都會選擇一些對遊戲機有多一點興趣的人，那如有問題時，他自己也會有心機去幫助他們。

遊：唔，那你們入機會不會有一定的標準呢？

李：我們通常會入一些比較新一點的機種，一些香港暫時未有的，而又好玩的話，我們便會去試玩一下，如果真的是值得入的，我們便會買回來。但是在香港拿取這類遊戲機的牌照是比較嚴謹的，如有一些機是第一次到港的，便要特別為這部機申請一個專用的



牌照，所以會見到我們有一些機是買了回來，但卻掛了一個「牌照申請中」的牌在機上。

遊：好像那部世嘉的VR機便要這樣做了？

李：對了。

遊：那你們會不會入一些比較舊，但卻是經典的遊戲機回來呢？如那一部叫做「R360」的體感遊戲機？

李：啊！那一部機！我們在日本也曾經考慮過買，但日本那邊卻說不會賣給海外的，因為他們說此機的維修要看得很緊，皆因這部機其實是幾危險的，在日本那邊是有專人跟進那部機的維修事宜，會每隔一段時間便檢查及維修一下，以保使用者的安全；所以如賣了給海外地方，他們又要派人到場，便會覺得麻煩，索性不賣。希望他們遲點會改良其安全標準，令到賣出海外也沒有問題吧。



遊：我們見到你們在場中有一些大紙牌，畫了一些將會推出的遊戲宣傳牌在那裏，其實那些是不是一些你們將會入的機種呢？

李：是的，因為早前在日本有一個展覽是關於街機的，好像是叫「AOU SHOW」，我們也有到場試玩，發覺這些機種十分好，我們也有計劃會買，所以做這些牌出來，令到各玩家可以知道我們將會有哪一些機種會入，到時一推出時便可以第一時間到來捧場（笑）。但現在放出來的牌裏面的遊戲，相信最快也要六月才可到港了。

遊：我們發覺你早前也有一隻試版的GAME——PHYCHIC FORCE放出來，會否時常也有這類的試版遊戲可供試玩呢？

李：會，只要是最新、最快的機，我們一到手後便會立即放出來讓大家試玩一下，順便試一試這GAME的反應。

遊：你們遲些會不會有一些活動會搞一下呢？

李：一定會，我們大概會在暑假期間搞一些宣傳活動，例如一些比賽等，現在也正在籌備中，希望到時可以和一些日本的軟件生產商一起合作吧。



遊：我在日本那邊看到一些大機舖會有一些跑馬機，或一些含有少少賭博成份的機，你們會不會考慮一下那種機呢？

李：目前為止牌照部那邊也管得很嚴，所以我們現在也不會考慮入這些機了。希望遲些法例方面許可的話，都會考慮引入多一些新的東西。

遊：遲些會不會有一些渠道可以讓玩家們給與你們一些意見呢？

李：唔，遲點可能會設一個類似意見箱的東西，讓他們可以有一個機會跟我們接觸，給與一些意見，令我們可以改善。但因為現在我們還算是新開張，所以會一步一步改善了。

遊：你們有沒有統計過顧客們的年齡層呢？

李：跟據觀察所得，我們的年齡層多是18至30歲，而且會是比其他機舖較多女孩子，很多時拍拖的男女也會入來呢。

遊：你們的遊戲機裏面有哪一些會是比較受歡迎的呢？

李：多是一些賽車GAME，其次一些格鬥GAME也是十分受歡迎。



我們也希望VIRTUAL ZONE會快些搞比賽，到時一定會十分熱鬧哩！



新 GAME 時間表

PLAY STATION

5 月發售遊戲

10 日	VADIMS	VADIMS	SOFTBANK	5800 日圓	PUZ
	花札グラフィティー恋々物語	戀戀物語	IMAX	5800 日圓	ETC
	ウルフファング　空牙 2001	空牙 2001	XING	5800 日圓	SPT
17 日	NBA JAM ドーナメントエディション	NBA JAM 錦標賽版	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	DEFCON 5	DEFCON 5	MULTI SOFT	5800 日圓	ACT
	サーキットビート	CIRCUIT BIT	PRISM ART	5800 日圓	RAC
24 日	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	6800 日圓	STG
	モータートゥーン・グランプリ 2	卡通賽車 2	SCE	5800 日圓	RAC
	矢追純一極秘プロジェクト UFO を追え	矢追純一極秘 PROJECT 追踪 UFO	日本 CLARY BUSINESS	7500 日圓	ETC
	ESPN STREET GAMES	ESPN 街頭遊戲	SCEI	5800 日圓	ACT
	デザエモン+(プラス)	設計衛門+	ATHENA	5800 日圓	ETC
	サンダー・ホークII	THUNDER HAWK II	VICTOR ENTER.	6800 日圓	STG
31 日	鉄球 -TRUE PINBALL-	鐵球	GAGA COMM.	5800 日圓	TAB
	キュイーン	QUIN	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
	EXTREME POWER	EXTREME POWER	PROFIRE	5800 日圓	STG
	アイドルプローモーションすずきゆみえ	偶像宣傳鈴木弓江	ALLUMER	5800 日圓	ETC
	ダンジョンクリエイター	迷宮創造者	EA VICTOR	6800 日圓	ETC
	RACE DRIVIN' A GO! GO!	RACE DRIVIN' A GO! GO!	時代華納	5800 日圓	RAC
	エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ETC
下旬	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説	龍珠 Z 偉大的龍珠傳説	BANDAI	5800 日圓	ETC
	エキスパート	EXPERT	日本物產	5800 日圓	STG
5 月	X-COM 未知なる侵略者花札	X-COM 不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800 日圓	SLG
	ネオ・プラネット	NEO PLANET	MAP JAPAN	6800 日圓	SLG
	徹萬 SPECIAL	徹萬 SPECIAL	NAXAT	4800 日圓	TAB
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
	ブロックくずしレデンの逆襲	拆磚	ISLAND CREATION	5800 日圓	PUZ
	ぼのぐらし	微暗	ACCLAIM	5800 日圓	ETC
	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	6800 日圓	STG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WAR	KSS	7800 日圓	STG
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800 日圓	SOC
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳皇 95	SNK	5800 日圓	FIG

6 月發售遊戲

7 日	V.SPIKE (ヴィクトリー・スパイク)	VICTORY SPIKE	IMAGINEER	5800 日圓	SPT
	「麻雀戦術」安藤満の亜空間殺法	麻雀戰術	J・WING	5800 日圓	TAB
14 日	痛快!!スロット・シューティング	痛快!!SLOT SHOOTING	翔泳社	5000 日圓	STG
	卒業～クロスワールド(仮称)	卒業～CROSSWORLD (暫名)	SOFIX	價格未定	AVG
	NBA LIVE 96	NBA LIVE96	EA VICTOR	5800 日圓	SPT
21 日	極大道棋	極大道棋	毎日 COMMUNICATIONS	5800 日圓	TAB
	EPS 仲間由紀恵	EPS 仲間由紀惠	ANTINOISE RECORD	2800 日圓	ETC
	EPS 角田智美	EPS 角田智美	ANTINOISE RECORD	2800 日圓	ETC
	EPS 森川由紀子	EPS 森川由紀子	ANTINOISE RECORD	2800 日圓	ETC
	EPS 水谷純子	EPS 水谷純子	ANTINOISE RECORD	2800 日圓	ETC
	EPS 山本ともあ	EPS 山本智亞	ANTINOISE RECORD	2800 日圓	ETC
	シーバス・フィッシング	海岸垂釣	VICTOR ENTERTAINMENT	6800 日圓	SPT
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち	新幸運騎士	MEDIAWORKS	5800 日圓	ETC
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち(限定版)	新幸運騎士限定版	MEDIAWORKS	6800 日圓	ETC
	ナムコミュージアム VOL.3	NAMCO MUSEUM VOL.3	NAMCO	5800 日圓	ETC
	VIRTUAL GOLF SIMULATION～栄光のフェアウエイ	光榮的 FAIRWAY	KONAMI	5800 日圓	SPT
28 日	ハイパーオリンピック・イン　アトランタ	勁量奧林匹克 IN 阿特蘭大	KONAMI	5800 日圓	SPT
	タイムギャル&忍者ハヤテ	時空少女與忍者疾風	EKUZEKO	6800 日圓	ACT
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂 III 斬紅郎無雙劍	SNK	5800 日圓	FIG
	小島武雄・麻雀帝王	小島武雄之麻雀帝王	GAPS	5800 日圓	TAB
	虫の居所	蟲的居所	GEN SOFT	5800 日圓	PUZ
	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800 日圓	PUZ
	CYBER SPEED	CYBER SPEED	GAGA COMM.	5800 日圓	RAC
下旬	井出洋介名人の新実戦麻雀	井出洋介名人之新實戰麻雀	CAPCOM	4800 日圓	TAB
	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800 日圓	RAC
	SD ガンダム CROSSOVER GALAXIAN	SD 高達烏蠅機	BANDAI	5800 日圓	STG
6 月	PAL～神犬伝説	PAL- 神犬傳說 -	東北新社	6800 日圓	RPG
	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	AVG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	パズラー監修　おーちゃんのお絵かきロジック2～カラーもありますわ～	繪畫邏輯 2	SUN SOFT	4980 日圓	PUZ
	ウェディングピーチドキドキお色直し(仮称)	WEDDING PEACH 心跳脱下婚紗	KSS	6800 日圓	SLG
	ワールドマッチゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM-X	5800 日圓	SPT
	ローンソルジャー	孤獨戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	ACT
	KING'S FIELD III	KING'S FIELD III	FROM SOFTWARE	6300 日圓	ARPG
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800 日圓	SLG
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SCE	5800 日圓	RPG
	TURF WIND'96～武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800 日圓	SLG
	雨月奇譚(仮称)	雨月奇譚	TONKINHOUSE	5800 日圓	AVG
	対決るみーず(メルヘンランド)	對決!童話園地	OCKTAGO	4800 日圓	ACT
	NFL クォーターバッククラブ'96	NFL 美式足球 '96	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	上海 GREAT MOMENTS	上海 GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500 日圓	ETC
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUIT	日本物產	5800 日圓	RAC
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	6800 日圓	SLG
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～(限定版)	ANGEL GRAFFITI 限定版	COCONUT JAPAN	8800 日圓	SLG
	モータルコンバット 3	龍爭虎鬥 3	SCEI	價格未定	FIG
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	價格未定	RAC
	ライズ　オブ　ロボット 2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	FIG
	ぱいるあっぷ・まーち	PIPE UP MARCH	PROCEED UNI	5800 日圓	SLG
	チェスマスター	CHESS MASTER	ALTRON	6800 日圓	TAB
	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	5800 日圓	SPT

7 月發售遊戲

5 日	スタジオ P	動畫 PUZZLE2	ARGENT	5800 日圓	PUZ
26 日	RACIN' GROOVY	RACIN' GROOVY	MIZUKI	5800 日圓	RAC
	時空探偵 DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之 LORELEI～	ASCII	6800 日圓	AVG
上旬	プロ麻雀　極 PLUS	專業麻雀 極 PLUS	ATHENA	4980 日圓	TAB
中旬	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945	ATLUS	5800 日圓	STG
下旬	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	TAB
	バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800 日圓	FIG
7 月	TOTAL NBA'96	TOTAL NBA'96	SCEI	5800 日圓	SPT
	新型くるりん PA!	新型爆彈方塊 2	SKY THINK SYSTEM	4800 日圓	PUZ
	アイドル雀士スーチーパイ II LIMITED	美少女雀士 II (LIMITED)	JALECO	7800 日圓	ETC
	マクロスデジタルミッション VF-X (仮称)	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
	ショックウェーブ(仮称)	SHOCK WAVE (暫名)	EA VICTOR	5800 日圓	ACT
	リトルビッグアドベンチャー	LITTLE BIG ADVENTURE	EA VICTOR	5800 日圓	ACT
	MASTER 新・遥かなるオーガスタ	MASTER 新遙遠的 AUGUSTA	SOFTBANK	價格未定	SPT
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800 日圓	STG
	るぷぷキューブルプ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYGRAM	4800 日圓	PUZ
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800 日圓	AVG
	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	BANPRESTO	價格未定	SPT
	学校であった怖い話 S	學校裏的恐怖故事 S	BANPRESTO	價格未定	AVG
	東亜プラン STG コレクション VOL.1	東亞 PLAN 射擊遊戲集 VOL.1	BANPRESTO	價格未定	SLG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'9	莊遜與渣巴之入樽 '96	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	ブルーフラミンゴ　レイナ(仮称)	BLUE FLAMINGO 莉娜	SUKORA	價格未定	ACT
	シルエットストーリーズ～GALS PNAIC'96	剕美女	金子製作所	5800 日圓	PUZ
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	價格未定	AVG
	カオス・コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	3800 日圓	STG
	ぷくんパ(仮称)	PUKUNNPA	ATHENA	4800 日圓	PUZ
	アイルトン・セナ　カートデュエル	冼拿小型賽車	GAPS	6800 日圓	RAC
	刻命館	刻命館	TECMO	價格未定	SLG
	キング・オブ・スタリオン	KING OF STALLION	日本物產	6800 日圓	SLG
	BIG HURT ベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	TOBAL No.1	TOBAL No.1	SQUARE	5800 日圓	FIG

8月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
2日	OVER BLOOD（オーバーブラッド）	OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT	5800日圓	STG
下旬	ぽじっと	POSIT	PLAY AVENUE	3980日圓	PUZ
	COOL BOARDDERS	COOL BOARDDERS	WARP SYSTEM	5800日圓	SPT
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5900日圓	ETC
8月	FIGHTING ILLUSION～K-1グランプリ戦士～	FIGHTING ILLUSION	XING	5800日圓	FIG
	モトクロス（仮称）	MOTO CROSS	COCONUT JAPAN	價格未定	RAC
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	價格未定	PUZ
	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	ACT
	ヴァンタルハーツ	VANDAL HART	KONAMI	5800日圓	ETC
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館PRODUCTION	6800日圓	SPT
	LAKE MASTERS（レイクマスターズ）	LAKE MASTER	NEXUS INTERACT	6800日圓	SPT
	風雲悟空忍伝	風雲悟空忍傳	SANTOS	5800日圓	ACT
	パチンコ大好き	我愛彈珠機	SETA	價格未定	TAB
	王宮の秘宝テンション	王宮之秘寶TENSION	VAP	5800日圓	RPG
	ストーン・ウォーカーズ	STONE WALKERS	SUN SOFT	5800日圓	ACT
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
	真髄・碁仙人	真髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
	ポエド（仮称）	POED（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	AVG
	英語の鉄人	英語之鐵人	SCE	價格未定	ETC
	ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	PUZ

9月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
20日	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800日圓	STG
下旬	それゆけXココロジー	去吧！X心靈學	POLYGRAM	5800日圓	ETC
9月	VIRTUAL GALLOP騎士道	VIRTUAL GALLOP騎士道	SUN SOFT	6800日圓	RAC
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	るろうに剣心	浪客劍心	SCE	價格未定	ACT
	QUANTUM GATE～悪夢の序章	QUANTUMGATE～惡夢的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
	ピンボール・ファンタジーズ・デラックス	PINBALL FANTASIES DELUXE	VAP	5800日圓	TAB
	GO2 PROFESSIONAL（仮称）	GO2 PROFESSIONAL（暫名）	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
	スピードキング	SPEED KING	KONAMI	5800日圓	RAC
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	5800日圓	ACT
	SUPER SHOT（仮称）	SUPER SHOT	TEARS	5800日圓	SPT
	女神異聞録	女神異聞錄	ALTUS	價格未定	RPG
	厄痛～呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	ウイングコマンダーIII	銀河飛將III	EA VICTOR	7800日圓	SLG

10月以後發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
10月	JTCC全日本ツーリングカー選手権	JTCC全日本旅遊車選手權	BPS	5800日圓	RAC
	スーパーテクニックチャレンジカップ	高技術挑戰盃	MEDIA QUEST	價格未定	RAC
	爆走兄弟レッツ&ゴー ミニ四駆PS版	爆走兄弟四驅車PS版	BPS	5800日圓	RAC
11月	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
	SLASHFORCE	SLASHFORCE	SANTS	價格未定	STG
	AZITO アジト	AZITO	ASTECH21	5800日圓	SLG
12月	ファイナル ファンタジーVII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG
	メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG

96年發售預定遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
夏季	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	價格未定	AVG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800日圓	ETC
	TUNNEL（仮称）	TUNNEL（暫名）	GAGA COMM.	5800日圓	STG
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	CWR/カウンターレヴォリューションウォー	CRW鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	TOP GUN：FIRE AT WILL	TOP GUN：FIRE AT WILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	NOeL	NOeL	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	AIR ASSAULT	AIR ASSAULT	SCEI	價格未定	SLG
	アーク・ザ・ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	價格未定	RPG
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SPG
	GUNSHIP 2000	GUNSHIP 2000	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	戦乱	戰亂	ANGEL	價格未定	SLG
	スペクトラルタワー	SPECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPERSHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	キング・オブ・ボクシング	KING OF BOXING	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	ワルードアームズ	WORLD ARMS	SCE	價格未定	RPG
	ぷよぷよ通（仮称）	史萊姆方塊2	COMPILE	價格未定	PUZ
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬1/2格鬥復興	小學館PRODUCTION	6800日圓	FIG
	結婚～MARRIAGE～	結婚	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG
	ZERO DIVIDE 2	ZERO DIVIDE 2	ZOOM	價格未定	FIG
	VICTORY ZONE 2	VICTOY ZONE 2	SCE	價格未定	TAB
	ヴァナルフォース	VANAL FORCE	COCONUT JAPAN	價格未定	STG
	FIST	FISH	IMAGEER	價格未定	FIG
	ヴァーチャルペット	VIRTUAL PET	BANPRESTO	價格未定	STG
	ぼのぼの（仮称）	BONO BONO	SCE	價格未定	ETC
	バーチャル・プロレスリング（仮称）	VIRTUAL 摔角	ASMIK	價格未定	SPT
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	トワイライトシンドローム究明編	迷離夜症候群究明編	HUMAN	價格未定	AVG
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	價格未定	AVG
秋季	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
	EWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980日圓	RPG
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	價格未定	FIG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊V FORCE	VING	價格未定	ACT
	同級生麻雀（仮称）	同級生麻雀	YUMEDIA	價格未定	TAB
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TOKINHOUSE	5800日圓	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年事件簿	講談社	5800日圓	AVG
	ハイパーラリー	HYPER RALLY	HI-BEST ONE	價格未定	RAC
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	ARTDINK	價格未定	SLG
冬季	WING OVER	WING OVER	PACK IN VIDEO	價格未定	STG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ありす	愛麗絲	GLAMS	5800日圓	ETC
96年	ストリートファイターZERO2	少年街霸2	CAPCOM	價格未定	FIG
	バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機2	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	F1GP NIPPONの挑戦	F1GP日本的挑戰	OZ CLUB	價格未定	SLG
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J（仮称）	ZERO 4 CHAMP PLUS（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	惡魔城X	KONAMI	價格未定	ACT
	APACHE アパッチ（仮称）	阿柏其APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
	火竜娘・柳判官・（男性版）	火龍娘・柳判官・（男性版）	GUST	價格未定	AVG
	ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
	TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
	天地無用！登校無用	天地無用！登校無用（暫名）	XING	價格未定	AVG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	火竜娘・高悠環・（女性版）	火龍娘・高悠環・（女性版）	GUST	價格未定	AVG
	ワールドスタジアム	WORLD STADIUM	NAMCO	價格未定	SPT
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISIAL ARTIST OFFICE	5800日圓	SLG
	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳SOFTWARE工房	價格未定	SLG
	里見の謎（仮称）	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ETC
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	PS版テニス	PS版網球	NAMCO	價格未定	SPT名
	名探偵スチールウッド（仮称）	偵探STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG

發售日未定遊戲

遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
ゲームの達人2	遊戲之達人2	SUN SOFT	8900日圓	TAB
フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス	FEDA REMAKE！正義之紋章	YANOMAN	價格未定	RPG

聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800 日圓	RPG
LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
世界地図の読み方'96(仮称)	世界地圖閱讀法'96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
必殺パチンコステーション	必殺彈珠機 STATION	SUN SOFT	6800 日圓	TAB
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800 日圓	STG
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影 2	EA VICTOR	5800 日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
マッハ GO GO GO!	賽車小英雄	TOMY	5800 日圓	RAC
レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800 日圓	RAC
オーガリアン・亜人伝-	亞人傳	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
NOT TREASURE HUNTER	NOT TREASURE HUNTER	ACTIART	價格未定	AVG
競艇伝説(仮称)	競艇傳說(暫名)	日本物產	5800 日圓	ETC
RPG ツクール(仮称)	RPG 製作室(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800 日圓	ACT
MAX RACER	SUPER RACER(暫名)	BD	價格未定	RAC
ハエ男のスターツアー(仮称)	烏蠅男之星空之旅(暫名)	BD	價格未定	RAC
THE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II	THE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ダービースタリオン PS(仮称)	打吡大賽馬 PS(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……?(仮称)	BATTLE OF…?(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン(ヘリボート!)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
大地の子供達~マーセルヴァの杖~	大地之孩子們	MAXFIVE	價格未定	RPG
THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800 日圓	SLG
FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス(仮称)	SOLAR ECLIPSE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
3D ベースボール(仮称)	3D 棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン(仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
ARENA アリーナ(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ビクトリーショット(仮称)	VICTORY SHOOT	VAP	6800 日圓	ACT
ルパン三世カリオストロの城(仮称)	雷朋三世之加利賀圖城(暫名)	ASMIK	價格未定	AVG
プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
XS(仮称)	XS(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
トンズラ君	頓斯拿君	SORASO	價格未定	ETC
ミッドランド~幻の王国(仮称)	MIDLAND~幻之王國(暫名)	未來 SOFT	價格未定	RPG
シミュレーションズー(仮称)	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
アウトライブ ZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵 G-1(仮称)	機甲兵 G-1	AKC 講談社	價格未定	STG
NFL パワープレイ' 96(仮称)	POWER PLAY	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット(仮称)	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ユーリット	EURIT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス(仮称)	BLACK BASS	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー 3D ピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
ライアット スターズ	RAIANT STARS	HECT	價格未定	RPG
BOODLY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	BLOODY BRIDE	ATLUS	5800 日圓	SLG
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800 日圓	ACT
DEEP SEA ADVENTURE	深海大冒險	TAKARA	5800 日圓	AVG
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800 日圓	AVG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
パチンコ(仮称)	彈珠機(暫名)	KONAMI	價格未定	TAB
競馬育成シミュレーションゲーム(仮称)	模擬賽馬育成遊戲(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
ツタンカーメンの遺言(仮称)	TSUTANCAMEN 的遺言	VISIT	價格未定	AVG
ロックマン 8	洛克人 8	CAPCOM	價格未定	ACT
ブレスオブファイア III	龍之戰士 III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーブルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマン X4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
七星闘神ガイファード(仮称)	七星鬥神 GUYFERD	CAPCOM	價格未定	ACT
スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	價格未定	ACT
アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	價格未定	PUZ
スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード 2(仮称)	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
ワース 1092 操兵伝	1092 操兵傳	YUTAKA	價格未定	SLG
クルクルパニック(仮称)	團團轉危機	COOLKIDS	2800 日圓	AVG
リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	TAITO	價格未定	FIG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イレブンス アワー	HE 11 HOUR~THE 7TH GUEST~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	價格未定	ACT
ASSULT RINGS(仮称)	ASSULT RINGS(暫名)	SCEI	價格未定	ETC
3D レミングス	3D 旅鼠大冒險	SCEI	5800 日圓	PZG
リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳說	SNK	價格未定	FIG
VIPER(仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	5800 日圓	STG
必殺パチンコステーション	必殺彈珠機 STATION	SUNSOFT	5800 日圓	TAB
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD 蛋蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 3	SCE	價格未定	SLG
すらいムしよう!(仮称)	模擬史萊姆!	東北新社	價格未定	SLG
DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
JUMP KID	JUMP KID	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション	MOSTER COLLECTION	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
バーチャルパチンスロ2(仮称)	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	TAB
キングオブパーラー	KING OF PARLOR	TEL 研究所	價格未定	SLG

SATURN

5 月發售遊戲

10 日	CUBIC GALLERY	CUBIC GALLERY	WE NET	5800 日圓	ETC
17 日	慶応遊撃隊活劇編	慶應遊擊隊活劇編	VICTORY ENTERTAINMENT	5800 日圓	ACT
	ライフスケイプ~生命40億年はるかな旅	無限生機	MEDIA QUEST	6800 日圓	ETC
	DEFCON 5	DEFCON5	MULTI SOFT	5800 日圓	STG
	スーパーリアル麻雀 P VI	SUPER REAL 麻雀 P VI	SETA	8800 日圓	TAB
24 日	フェーダ・リメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス	FEDA REMAKE!正義之紋章	YANOMAN	6300 日圓	RPG
	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァージオン)	HYPER REVERTHION	TECHNO SOFT	5800 日圓	STG
	メタルブラック	METAL BLACK	VING	5800 日圓	STG
	ソード&ソーサリー	SWORD AND SORCERY	MICRO CABIN	6800 日圓	RPG
	実戦パチンスロ必殺法!3	實戰彈珠機必勝法!3	SAMMY	價格未定	ETC
31 日	ウィザードリィ VI&VII~コンプリート~	巫術 VI&VII 完全版	DATA EAST	6800 日圓	TAB
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	7800 日圓	STG
	デス・スロットル隔絶都市からの脱出	DEATH THROTTLE 逃出生天	MEDIA QUEST	5800 日圓	ACT
下旬	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説	龍珠Z偉大的龍珠傳說	BANDAI	5800 日圓	ETC
	誕生 S	誕生 S	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	テトリス-S(仮称)	俄羅斯方塊 S(暫名)	BPS	5800 日圓	PUZ
5 月	SEGA AGES/宿題でタントアール	宿題 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	價格未定	ACT

6 月發售遊戲

7 日	ダライアス II(仮称)	DARIUS 外傳(暫名)	TAITO	價格未定	STG
	疾風魔法大作戦	疾風魔法大作戰	GAGA COMM.	5800 日圓	ACT
14 日	痛快!!スロット・シューティング	痛快!!SLOT SHOOTING	BMG VICTOR	5500 日圓	STG
	犯行写真~縛られた少女たちが見たものは?~	行凶照片	IMAGINEER	6800 日圓	AVG
	ビッグ一撃!パチスロ大攻略ユニバーサル・ミュージアム	一擊!彈珠機大攻略 UNIVERSAL MUSEUM	AKC 講談社	價格未定	TAB
28 日	餓狼伝説 3~遥かなる闘い~	餓狼傳說 3	SNK	價格未定	FIG
	一発逆転ギャンブルキングへの道	一發逆轉 賭王之道	BMG VICTOR	5500 日圓	TAB
	ピンボール グラフィティ	PINBALL GRAFFITI(暫名)	PACK IN VIDEO	6800 日圓	RPG
	井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800 日圓	TAB
中旬	ナイトストライカー S	NIGHT STRIKER S	VING	5800 日圓	STG
下旬	踝兄弟劇場第一巻麻雀篇	踝兄弟劇場第一卷麻雀篇	YUMEDIA	5800 日圓	TAB
	同級生~IF~	同級生~if~(暫名)	NEC INTERCHANNEL	7800 日圓	SLG
	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945(暫名)	彩京	價格未定	STG
6 月	ワイプアウト	WIPEOUT	SOFTBANK	5800 日圓	RAC
	上海 GREAT MOMENTS	上海 GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500 日圓	ETC
	駿才・競馬データ STABLE-	駿才	NAXAT	8800 日圓	SPT
	ライズ オブ ザ ロボット 2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SLG
	TURF WIND'96~武豊競走馬育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	價格未定	SLG
	月花霧幻譚~TORICO	月花霧幻譚	SEGA	5800 日圓	RPG
	SEGA AGES/スペースハリアー	SPACE BARRIER	SEGA	3800 日圓	STG
	必殺!	必殺!	BANDAI VISIAL	5800 日圓	SLG
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980 日圓	RPG

7月發售遊戲

5日	GAME WARE2号	GAME WARE 2號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
6日	デスクリムゾン	DEATH CRIMSON	SANTOS	5800日圓	STG
12日	クロックワークス	CLOCKWORKS	德間書店	5800日圓	PZG
	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~	KONAMI	6800日圓	SLG
	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~スペシャル版	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~特別版	KONAMI	價格未定	SLG
19日	ラングリッサーIII	夢幻模擬戰III	NCS	5800日圓	SRPG
	ラングリッサーIIIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰III特別版	NCS	6200日圓	SRPG
26日	湾岸デットヒート+リアルアレンジ	灣岸DEADHEAT+真實調校	PACK IN VIDEO	價格未定	RAC
	時空探偵DD~幻のローレライ~	時空偵探DD~幻之LORELEI~	ASCII	6800日圓	AVG
	グッドアイランド飯島愛	GOOD ISLAND飯島愛	INNER BRAIN	5000日圓	ETC
下旬	フォンテッドカジノ(18禁)	HAUNTED CASINO	SOCIATOR代官山	價格未定	TAB
7月	三国志リターンズ	三國志RETURNS	光榮	6800日圓	SLG
	新型くるりんPA!	爆彈方塊2	SKY THINK SYSTEM	4800日圓	PUZ
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'9	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	グレイテストナイン'96(仮称)	GREATEST NINE'96	SEGA	5800日圓	SPT
	徹萬カスタム	徹萬CUSTOM	NAXAT	4800日圓	TAB
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800日圓	SOC
	平和パチンコ総進撃	平和彈珠機總進擊	NAXAT	5800日圓	TAB
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	ADV
	サターンボンバーマン	SATURN炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
	南の島にブタがいた	南島有隻豬	SCORA	5800日圓	ETC
	ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	BODY SPECIAL 264	BY SPECIAL264	YANOMAN	價格未定	PUZ
	DESTRUCTION DERBY	DESTRUCTION DERBY	SOFTBANK	價格未定	RAC
	BIG HURTベースボール	BIG HURT棒球	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	麻雀狂時代CEBU ISLAND'96	麻雀狂時代	MICRONET	8800日圓	TAB

8月以後發售遊戲

8月	ルナ・シルバースターストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
	風水先生	風水先生	HAMLET	價格未定	SLG
	開運!なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	特捜機動隊ジェイスワット	特搜機動隊J.SWAT	BANPREASTO	價格未定	ACT
	SEGA AGES/アフターバーナー	AFTER BURNER	SEGA	3800日圓	STG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	麻雀姉妹若草物語	麻雀四千金	NAXAT	5800日圓	TAB
	バスフィッシング(仮称)	BASS FISHING	NAXAT	5800日圓	SPT
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	ETC
	コスプレ麻雀大会	COSTUME PLAY麻雀大會	SHAR ROCK	6800日圓	TAB
9月	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	ETC
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	價格未定	ETC
5/10	GAME WARE 3号	GAME WARE 3號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
10月	SEGA AGES/アウトラン	OUTRUN	SEGA	3800日圓	RAC
11月	土屋圭市杯争奪 築波スーパーテクニックチャレンジ	土屋圭市盃爭奪 築波超技術冠軍	BPS	5800日圓	RAC
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	廊下PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800日圓	PUZ

96年發售預定遊戲

夏季	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	價格未定	AVG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800日圓	AVG
	サイバードール	CYBER DOLL	IMAX	6800日圓	RPG
	パズルボブル2X	泡泡龍2X	TAITO	價格未定	PUZ
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	9003 INC.	5800日圓	AVG
	アルバートオデッセイ外伝-LEGEND OF ELDEAN	阿魯巴戰記外傳	SUNSOFT	6500日圓	RPG
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPER SHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	SPT
	大運動会~序章(仮称)	大運動會序章(暫名)	INTREMAIN P	價格未定	SPT
	エイリアン トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	NIGHTRUTH(ナイトゥルース)	NIGHTRUTH	SONET	價格未定	ACT
	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	NiGHTS	NIGHTS	SAGA	價格未定	ACT
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	價格未定	PUZ
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I(仮称)	追踪H.Q. PLUS S.C.I	TAITO	價格未定	ACT
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
	紫炎龍(仮称)	紫炎龍(暫稱)	童	價格未定	STG
秋季	TECMO SUPER BOWL(仮称)	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	價格未定	AVG
冬季	ストリートファイターZERO2	少年街霸2	CAPCOM	價格未定	FIG
	バーチャパチスロII	VIRTUAL彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ドラゴンナイト(仮称)	龍騎士(暫名)	ELF	價格未定	RPG
96年	卒業S(仮称)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	TIZ~TOKYO INSECT ZOO~	TIZ~TOKYO ZOO~	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J(仮称)	ZERO4CHAMP DOOZY-J(暫名)	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	心霊呪殺師太郎丸(仮称)	心靈咒殺師太郎丸(暫名)	時代華納INTERACTIVE	價格未定	ACT
	マクロス(仮称)	超時空要塞(暫名)	BANDAI VISION	價格未定	STG
	スカルファング	SKULL FUNK	DATA EAST	價格未定	STG
	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	價格未定	AVG
	テクモJリーグサッカー	TECMO日本足球聯賽	TECMO	價格未定	SOC

發售日未定遊戲

囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
プレイボーイカラオケVOL.1(仮称)(18禁)	PLAYBOY卡拉OK VOL.1(暫名)(18禁)	VIC東海	5800日圓	ETC
プレイボーイカラオケVOL.2(仮称)(18禁)	PLAYBOY卡拉OK VOL.2(暫名)(18禁)	VIC東海	5800日圓	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
コープス・キラー	喪屍殺手	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ACT
天地を喰らうII~赤壁の戦	吞食天地II赤壁之戰	CAPCOM	5800日圓	ACT
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
スラム ドラゴン	SLAM DRAGON	JALECO	5800日圓	ACT
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース(仮称)	夢幻大地(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
天外魔境外伝 第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRAG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀	V.R.麻雀	日本物產	價格未定	ETC
重装機兵レイノス2(仮称)	重裝機兵LEYNOS 2(暫名)	NCS	價格未定	ACT
ダービースタリオン・サターン(仮称)	打吡大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES(仮称)	現代大戰略STRIKES(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(仮称)	怪物之王黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
3Dベースボール(仮称)	3D棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン(仮称)	LEGACY・OF・KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
マジックカーベット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
スポット(仮称)	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ファイティング バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
電脳戦機バーチャロン	電腦戰機VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
エンジェル クラフィティ	ANGEL GRAFFITI	SOFT VISION	價格未定	SLG
サッカー(仮称)	足球(暫名)	SOFT VISION	價格未定	SPT
モンスターメーカー~ホーリーダカー~(仮称)	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
X-JAPAN 2(仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
銀河英雄伝説	銀河英雄傳說	德間書店	價格未定	SLG
バディムス	VADIMS	SOFTBANK	價格未定	PUZ
シミュレーション ズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター(仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
バーチャファイターキッズ	VIRTUA FIGHTER KIDS	SEGA	價格未定	FIG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
ロックマン8	洛克人8	CAPCOM	價格未定	ACT
伝説のオウガバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
タクティクスオウガ	皇家騎士團2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	價格未定	ACT

アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	價格未定	PUZ
怪盗セイント・テール	怪盗 SAINT TAIL	TOMY	價格未定	ADV
キューブバトラー	CUBE BUTLER	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
ワールドヒーローズパーフェクト	WORLD HEROES PERFECT	SNK	價格未定	FIG
東京 SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ 3D（仮称）	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
イレブンス　アワー	HE 11TH HOUR ~ THE 7TH GUEST II ~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
MARICA～真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
ウルトラマンバトル（仮称）	咸蛋超人格鬥戰（暫名）	BANDAI	價格未定	FIG

超級任天堂

5月發售遊戲

14日	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	火炎之紋章聖戰的族譜	任天堂	7500日圓	RPG
24日	トレジャーハンターG	寶物獵人 G	SQUARE	7900日圓	RPG
	ごきんじょ冒険隊	鄰居冒險隊	PIONEER LCD	9980日圓	AVG
	すーぱーぐっすんおよよ 2	超級自殺仔 2	BANPRESTO	7800日圓	PUZ
31日	ダークハーフ	DARK HALF	ENIX	8000日圓	RPG
	サウンド　ノベルツクール	自製音樂小説	ASCII	8200日圓	ETC
	すぱぽーん DX	超級方塊 DX	YUTAKA	8800日圓	PUZ
	フィッシング甲子園	FISHING 甲子園	KING RECORD	11800日圓	SPT
下旬	テーブルゲーム大集合！！将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	桌上遊戲大集合！！	VARIE	8800日圓	TAB
5月	スプリンガン・パワード	SPRINGUN POWERED	MAXAT	9800日圓	ACT

6月發售遊戲

1日	Jリーグ' 96ドリームスタジアム	日本足球聯賽´ 96夢之球場	HUDSON	7980日圓	SPT
14日	アラビアンナイト～砂漠の精霊王～	阿拉伯騎士～砂漠之精靈王～	TAKARA	7800日圓	RPG
	ベストショット　プロゴルフ	BEST SHOOT 職業哥爾夫球	ASCII	8200日圓	SPT
28日	SD ウルトラバトルウルトラ伝説	SD ULTRA 大戰 ULTRA 傳説	BANDAI	3980日圓	ETC
	SD ウルトラバトルセブン伝説	SD ULTRA 大戰七星俠傳説	BANDAI	3980日圓	ETC
	西陣パチンコ物語 2	西陣彈珠機物語 2	KSS	10800日圓	TAB
	ぽいぽい忍者ワルード	忍者世界	BANDAI	3980日圓	ETC
	す～ぱ～なぞぷよ通ルルーの鉄腕繁盛期	忍者亂太郎忍術學校 PUZZLE 大會	CULTURE BRAIN	6980日圓	PUZ
	テトリス2（仮称）	俄羅斯方塊 2	BANDAI	價格未定	PUZ
	SD ウルトラバトルウルトラ伝説	SD ULTRA 大戰 ULTRA 傳説（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800日圓	ETC
	SD ウルトラバトルセブン伝説	SD ULTRA 大戰七星俠傳説（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800日圓	ETC
	ぽいぽい忍者ワルード	忍者世界（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800日圓	ETC
6月	忍たま乱太郎・忍術学校パズル大会の段	超級謎之史萊姆方塊	COMPILE	價格未定	PUZ
	TRAVERS STARLIGHT & PRAIRIE	TRAVERSE STARLIGHT & PRAIRIE（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
	レナス II- 封印の使徒	古代機械之記憶 II 封印之使徒	ASMIK	11400日圓	RPG

7月發售遊戲

19日	実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ	實況 POWER 摔角 '96MIX VOLTAGE	KONAMI	價格未定	SPT
26日	シムシティ Jr.（仮称）	SIM CITY Jr.（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980日圓	ACT
中旬	忍たま乱太郎スペシャル（仮称）	忍者亂太郎 SPECIAL	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
下旬	SD ガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD 高達時代一年戰爭記	BANDAI	3980日圓	ETC
	SD ガンダムジェネレーショングリプス戦記（仮称）	SD 高達時代古林匹斯戰記	BANDAI	3980日圓	ETC
	SD ガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD 高達時代一年戰爭記（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800日圓	ETC
7月	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980日圓	TAB
	サラブレッド　ブリーダー III	純種馬繁殖 III	HECT	價格未定	SPT
	古田敦也のシミュレーションプロ野球 2	古田敦也之模擬棒球 2	HECT	價格未定	SPT
	ウィザードリィ外伝 4	巫術外傳 4	ASCII	價格未定	RPG
	スターオーシャン	STAR OCEAN	ENIX	價格未定	RPG



96年發售預定遊戲

夏季	スーパートランプコレクション 2	SUPER TRUMP COLLECTION	BOTTOM UP	7980日圓	TAB
	牧場物語	牧場物語	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	ああっ女神さまっ史上最強の学園祭	我的女神 史上最強學園祭	KSS	10800日圓	AVG
	ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	必殺パチンココレクション 4	必殺彈珠機大全 4	SUN SOFT	9980日圓	TAB
	大貝獣物語 II	大貝獸物語 II	HUDSON	價格未定	RPG
	アースライトルナ・ストライク	EARTH LIGHT LUNA STRIKE	HUDSON	價格未定	ACT
	同級生 2	同級生 2	BANPREASTO	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト 4	龍騎士 4	BANPREASTO	價格未定	SLG
	PARLOR! MINI2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR! MINI2 彈子機實機模擬遊戲	日本 TELNET	4900日圓	TAB
	マジカルドロップ 2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	價格未定	PUZ
96年	ミニ4駆スタリオン（仮称）	迷你 4 驅（暫名）	ASCII	價格未定	RAC
	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

帝国創世記アレクサンダー伝説	帝國創世記亞歷山大傳説	VIRGIN INTERACTIVE	9800日圓	RPG
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800日圓	ACT
G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聞こえ～	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
アルナムの牙～獣族十二神従伝説	艾娜姆之牙～獸族十二神徒傳説～	RIGHT STUFF	11800日圓	RPG
赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	價格未定	ACT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	8800日圓	SPT
空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界 GALLIVER BOY	BANDAI	價格未定	ACT
フェリシア	法利西亞	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
シェラザード伝説・ザ・プレリュード（仮称）	西拉撒都傳説（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	ARPG
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
ボカボンタス	POKAHONDAS（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳説	ENIX	價格未定	RPG
ドラゴンクエスト III そして伝説へ…	勇者鬥惡龍 3	ENIX	價格未定	RPG
大戦略エキスパート WWII	大戰略 EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG
スーパーストリートファイター ZERO	超級少年街霸	CAPCOM	價格未定	FIG
本家 SANKYO FEVER 実機シミュレーション 3	正牌 SANKYO FEVER 實機模擬	BOSS COMM.	價格未定	ETC

NEO・GEO

5月發售遊戲

3日	ビックトーナメントゴルフ	BIG TOURNAMENTGOLF (CD-ROM)	NUSUKA	7800日圓	SPT
5月	メタルスラッグ	METAL SLUG（匣帶）	NUSUKA	價格未定	STG
	神凰拳	神凰拳（匣帶）	SAURUS	價格未定	FIG
	FUTSAL	FUTSAL（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	STG
	NEO ドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（匣帶）	VISCO	價格未定	RAC
	NEO ドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（CD-ROM）	VISCO	價格未定	RAC
	マジカルドロップ 2	MAGICAL DROPS2（CD-ROM）	DATA EAST	價格未定	PUZ

6月發售遊戲

14日	ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝	龍虎之拳外傳（CD-ROM）	SNK	7800日圓	FIG
6月	神凰拳	神凰拳（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	FIG
	メタルスラッグ	METAL SLUG（CD-ROM）	NUSUKA	價格未定	STG

7月發售遊戲

7月	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	價格未定	RPG
	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR-（匣帶）	SAURUS	價格未定	STG

8月發售遊戲

超鉄ブリキンガー	超鐵BREAKING CAR (CD-ROM)	SAURUS	價格未定	STG

96年發售預定遊戲

春季	ゴール！ゴール！ゴール！	GOAL！GOAL！GOAL！(匣帶)	VISCO	價格未定	SOC
	ゴール！ゴール！ゴール！	GOAL！GOAL！GOAL！(CD-ROM)	VISCO	價格未定	SOC
	パズル de ポン	PUZZLE de PON (匣帶)	VISCO	價格未定	PUZ
	パズル de ポン	PUZZLE de PON (CD-ROM)	VISCO	價格未定	PUZ
	オーバートップ	OVER TOP (匣帶)	SNK	價格未定	STG
	オーバートップ	OVER TOP (CD-ROM)	SNK	價格未定	STG
夏季	NEO MR. DO!	NEO MR.DO！(匣帶)	VISCO	價格未定	ACT
冬季	QP	QP (CD-ROM)	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

格闘バレー（仮称）	格鬥排球 (暫名) (CD-ROM)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
ネオジオCDオリジナルRPG	NEO・GEO CD原創RPG (CD-ROM)	ADK	價格未定	RPG
NEOアクションゲーム（仮称）	NEO動作遊戲 (暫名) (CD-ROM)	HUDSON	價格未定	ACT
FUTSAL（仮称）	FUTSAL（暫名）	SAURUS	價格未定	ACT
押し出しジントリック	按出來（匣帶）	ADK	價格未定	PUZ
NINJA MASTER'S～覇王忍法帳	霸王忍法帳（匣帶）	ADK	價格未定	FIG
NINJA MASTER'S～覇王忍法帳	霸王忍法帳（CD-ROM）	ADK	價格未定	FIG

3DO

5月發售遊戲

17日	DEFCON 5	DEFCON5	MULIT SOFT	5800日圓	STG

6月發售遊戲

6月	井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800日圓	TAB

7月發售遊戲

6月	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ

96年發售預定遊戲

夏季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
96年	Dの食卓2	D之食卓2	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

ライズ　オブ　ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800日圓	SLG
7人の達人	7個強人	SUCCESS	價格未定	AVG
ロックマンX3	洛克人X3	CAPCOM	5800日圓	ACT
テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳說	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	STUDIO 3DO	價格未定	ETC
バトルスポーツ	戰鬥運動	STUDIO 3DO	價格未定	SPT
スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	STUDIO 3DO	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目鬼屋	WARP	4980日圓	AVG
ナオコとヒデ坊 算術の天才3	算術天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	漢字天才2	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	漢字天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 国語の天才1	日語天才1	學漫	4900日圓	ETC
ハウスッキーパー（仮称）	HOUSE KEEPER（暫名）	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	STG

PC-FX

5月發售遊戲

26日	VOICE PARADISE	VOICE PARADISE	NEC HE	7800日圓	AVG
31日	天地無用！魎皇鬼FX（仮称）	天地無用！魎皇鬼FX（暫名）	NEC INTERCHANNEL	9800日圓	RPG
	お嬢様捜査網	美女搜查網	NEC HE	7800日圓	AVG

6月發售遊戲

14日	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800日圓	RPG
28日	虚空漂流ニルゲンツ	虛空漂流	NEC HE	價格未定	RPG
6月	同級生2	同級生2	NEC AVENUE	價格未定	AVG
	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG

7月發售遊戲

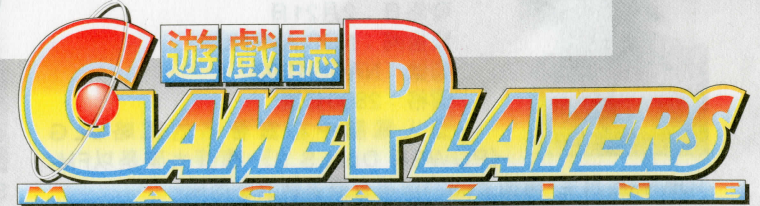
26日	女神天国II	女神天國II	NEC HE	價格未定	RPG

96年發售預定遊戲

夏季	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	價格未定	ACT
	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	價格未定	ACT
	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	價格未定	RPG
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERSはるかなるオーガスタ3（仮称）	MASTER 哥爾夫球3	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
きゃんきゃんバニーエクストラDX	CAN CAN BUNNY DX（暫名）	NEC HE	價格未定	AVG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	NEC HE	價格未定	SLG
リトルキャッツ	LITTLE CAT	NEC HE	價格未定	ACT
となりのプリンセス	鄰家的公主	NEC HE	價格未定	RPG
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	價格未定	STG



GAME MUSIC STATION

TEXT：LABOR

一直以來，自己在這裏都只會介紹一些最新推出的GAME MUSIC，但實際上在遊戲界是有着不少經典作品的，自己以往亦曾試過遇上一些很想聽的GAME MUSIC但卻不知如何去訂的情況(沒有碟名及CD編號等資料)，所以自己會從這一期開始每次刊登某些公司的著名作品所有在CD方面的資料，希望可以幫到那些有着和自己同樣經歷的同好……

由於筆者對日本FALCOM的YS系列情有獨鍾，所以第一次的資料庫會以這個作品為對象……

有★記號者作代碟內會有YS以外作品的部份。

YS系列全CD一覽表

碟名	發售商	編號	價格	發售日
MUSIC FROM YS	KING RECORD	KICA-2301	2200日圓	87/11/5
MUSIC FROM YS II	KING RECORD	KICA-2302	2200日圓	88/6/21
MUSIC FROM WONDEROUS FROM YS	KING RECORD	KICA-2303	2200日圓	89/10/21
交響曲YS	KING RECORD	KICA-2305	2200日圓	88/11/5
WONDEROUS FROM YS SUPER ARRANGE VERSION	KING RECORD	KICA-2304	2200日圓	89/10/21
PERFECT COLLECTION YS	KING RECORD	KICA-1012~3(雙CD)	3800日圓	90/8/5
PERFECT COLLECTION YS II	KING RECORD	KICA-1014~5(雙CD)	3800日圓	90/9/5
PERFECT COLLECTION YS III	KING RECORD	KICA-1021~2(雙CD)	3800日圓	91/3/15
YS III J.D.K.SPECIAL	KING RECORD	KICA-1002	2800日圓	90/3/21
FALCOM VOCAL COLLECTION I	KING RECORD	KICA-1042~3(雙CD)	3800日圓	91/10/21★
FALCOM VOCAL COLLECTION II	KING RECORD	KICA-1044~5(雙CD)	3800日圓	91/10/21★
FALCOM NAMBA COLLECTION	KING RECORD	KICA-1056	3000日圓	92/2/21★
FALCOM NEO CLASSIC FROM STUDIOS IN LONDON CITY	KING RECORD	KICA-1114~5(雙CD)	4500日圓	92/11/21★
FALCOM J.D.K.BANK1	KING RECORD	KICA-1019	3000日圓	資料不詳★
FALCOM J.D.K.BANK2	KING RECORD	KICA-1035	3000日圓	資料不詳★
PERFECT COLLECTION YS天空之神殿I~J.D.K.BANK編	KING RECORD	KICA-1120	2300日圓	93/2/24
PERFECT COLLECTION YS天空之神殿II~J.D.K.ELECTRIC ORCHESTRA編	KING RECORD	KICA-1121	2300日圓	93/2/24
PERFECT COLLECTION YS天空之神殿III~J.D.K.BANK編	KING RECORD	KICA-1126	2300日圓	93/6/23
PERFECT COLLECTION YS天空之神殿IV~J.D.K.ELECTRIC ORCHESTRA編	KING RECORD	KICA-1127	2300日圓	93/6/23
FALCOM VOCAL SPECIAL J.D.K.BANK 3	KING RECORD	KICA-1128	3000日圓	93/7/21★
YS PIANO COLLECTION	KING RECORD	KICA-1130	3000日圓	93/9/22
YS PIANO COLLECTION 2	KING RECORD	KICA-1142	3000日圓	94
YS IV J.D.K.SPECIAL The Dawn of Ys	KING RECORD	KICA-1137	2500日圓	93/11/26
PERFECT COLLECTION Ys IV~The Dawn of Ys VOL.1	KING RECORD	KICA-1139	3000日圓	94/2/23
PERFECT COLLECTION Ys IV~The Dawn of Ys VOL.2	KING RECORD	KICA-1140	3000日圓	94/4/21
PERFECT COLLECTION Ys IV~The Dawn of Ys VOL.3	KING RECORD	KICA-1144	3000日圓	94/6/22
YS IV VS 風傳XANADU / J.D.K.BANK4	KING RECORD	KICA-1141	3000日圓	94/4/30★
FALCOM SPECIAL BOX'95	KING RECORD	KICA-9023~5	7400日圓	94/12/21★
交響曲YS'95 FEENA~草原~出發之早上	KING RECORD	KICA-1160	3000日圓	95/5/24
MUSIC FROM YS RENEWAL	KING RECORD	KICA-1168	3000日圓	95/10/25
FALCOM SPECIAL BOX'96	KING RECORD	KICA-9026~8	6800日圓	95/12/21★
IMAGE ALBUM YS V失蹤之砂都KEFIN	KING RECORD	KICA-1172	1800日圓	96/1/6
MUSIC FROM YS V失蹤之砂都KEFIN	KING RECORD	KICA-1175~6(雙CD)	3800日圓	96/3/23
MUSIC FROM YS II RENEWAL	KING RECORD	KICA-1177	3000日圓	96/3/23

2、3月份GAME MUSIC CD精選

REAL BOUT餓狼傳説



發售日：2月7日
發售商：SCITRON
編號：PCCB-00203
價格：1500日圓

每次SNK新作推出時都會有的遊戲原聲大碟，裏面除了有新人物的BGM外，亦同時有着各人物的全部合成聲音，加上是圖案CD，所以會有一定的收藏價值。

侍魂 斬紅郎無雙劍ARRANGE SOUNDTRACKS

發售日：2月7日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00204
價格：2500日圓

以日本風音樂成為特色的《斬紅郎無雙劍》。這張大碟以一套原創廣播劇的方式串連起各音樂的混音版本，同時還刊出了一份侍魂的小説在解説書中，不過，這張大碟的初回特典是CASSETTE INDEX，實在有點奇怪……

COMPETITION SEGA RALLY CHAMPIONSHIP COMPLETE





發售日：2月7日
發售商：東芝EMI
編號：TYCY-5484
價格：2000日圓

這張大碟就如它的名字一樣，同時收錄了《SEGA RALLY》在街機版及SATURN版所有原版及混音版BGM。

POWER DoLLS 2



發售日：2月21日
發售商：NEC AVENUE
編號：NACL-1203
價格：2800日圓

個人電腦中相當著名的戰略SLG《POWER DoLLS 2》，這張大碟是以FM-TOWNS版為主，再加上9801版等音樂重新混音而成。

DRAGON QUEST VI~幻之大地 ON PIANO

發售日：2月21日
發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-2740
價格：2800日圓

DQ系列另一張必定會推出的CD，將全部音樂以鋼琴方式來演奏。這次還加入了4首DQ VI演奏會用的混音版。

SOUND OF TOWER

發售日：2月21日
發售商：EASTWORLD
編號：TOCT-9341
價格：2800日圓

選用了各機種版本《TOWER》的精選曲目，再由不同人負責混音而成，創造出一個特色的TOWER世界。

美少女戰士SAILORMOON ANOTHER STORY音樂集



發售日：2月21日
發售商：日本哥倫比亞
編號：COCC-13201
價格：2800日圓

收錄了超任遊戲《美少女戰士SAILORMOON ANOTHER STORY》BGM重新混音版本，而且還加入了一首超任版所沒有的主題曲。

立體聲劇場・更！心跳回憶FEB.~FEATURING早乙女好雄



發售日：2月21日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7685
價格：2800日圓

今次的心跳回憶劇場是以遊戲中極少有的男性人物早乙女好雄為主角，同時亦有着遊戲中的隱藏STG「STARDUST SYMPHONY」的BGM。

GUN HAZARD

發售日：2月25日
發售商：NTT出版
編號：PSCN-5044~5(雙CD)
價格：3300日圓

由「F.F.」系列的植松伸夫加上「CHRONO TRIGGER」的光田康典二人所組成的GUN HAZARD世界。解説書內還附有一段關於2人的訪問。

BAHAMUT LAGOON



發售日：2月25日
發售商：NTT出版
編號：PSCN-5046
價格：3300日圓

收錄了《BAHAMUT LAGOON》的全部音樂。除了本身的大碟外，亦附送了一枚收錄了TV-CF(COMMERICAL FILM)等四首混音版的CD-SINGLE。

提督之決斷III



發售日：2月25日
發售商：光榮
編號：KECH-1101
價格：2900日圓

將同名系列的最新作《提督之決斷III》的全部音樂以組曲形式重新混音，令人有在聽歷史長編劇的感覺。

REAL BOUT餓狼傳説~ARRANGE SOUND TRAX



發售日：3月6日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00207
價格：2500日圓

SNK的員工以「再見吧傑斯」為主題而製作的混音版，最大的特色是有着4首歌曲，特典一如以往的系列是CASSETTE INDEX……

POWER DoLLS~OMUNI戰記2540~ OVA MUSIC FILES



發售日：3月20日
發售商：NEC AVENUE
編號：NACL-1204
價格：2800日圓

主要是收錄了OVA「POWER DoLLS」的原聲音樂混音版，至於第13、14兩首歌曲則是由負責配哈蒂一角的高乃麗小姐所主唱的，這兩首分別就是OVA、PC-FX版的主題曲。

神凰拳

發售日：3月21日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00208
價格：1500日圓

雖然仍未正式面世，但SAURUS公司在NEO.GEO的最新格鬥作品《神凰拳》就已經先來推出了原聲大碟。形式一如以往的NEO.GEO原聲大碟一樣，在音樂之餘還加入了各種音效及合成聲音。

ALBERT ODYSSEY外傳~LEGEND OF ELDEAN~



發售日：3月21日
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00210(雙CD)
價格：2000日圓

另一個未見其GAME先見其碟的例子，以雙CD的方式將《ALBERT ODYSSEY外傳》那種史詩式的主題音樂表達出來。

MUSIC FROM YS V

發售日：3月23日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-1175~6(雙CD)
價格：3800日圓

將YS V及YS V EXPERT所有音樂同時收錄的完全版大碟。裏面附送了一本48頁的YS V原案資料。

MUSIC FROM YS II RENEWAL

發售日：3月23日
發售商：KING RECORD
編號：KICA-1177
價格：3000日圓

繼上次《MUSIC FROM YS》的全新版本後，今次推出的是系列中最受歡迎的YS II全新音樂集。雖然同樣是以電子合成器製作，但水準無疑是比88年推出的原版有很大進步。

DRAGON FORCE ORIGINAL SOUND TRACK



發售日：3月25日
發售商：POLYGRAM
編號：POCX-1019
價格：2800日圓

由8名國王的主題音樂以至OP、ED曲亦全部有收錄的全曲集，另外亦有重新混音及加入了台詞的GRAND OPENING。

銀河少女警察ORIGINAL SOUND TRACK



發售日：3月25日
發售商：POLYGRAM
編號：POCX-1020
價格：2800日圓

PS版《銀河少女警察》的音樂集，雖然不像最近推出的人物歌曲集那樣多歌，但亦有着2首由配音所唱的歌，而裏面的音樂更全是重新混音的。

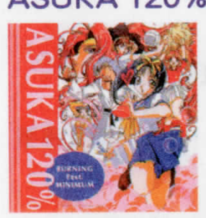
CHAOSSEED~風水回廊記 GM-PROGRESS 6



發售日：3月25日
發售商：MEDIARING
編號：MGCD-1017
價格：2500日圓

超任早陣子推出的特色RPG《CHAOSSEED~風水回廊記》的音樂大碟，除了四首3D混音版外，其他都是遊戲的原聲音樂。

ASUKA 120% BURNING Fest.MINIMUM



發售日：3月25日
發售商：MEDIARING
編號：MGCD-1017
價格：2500日圓

ASUKA 120% 雖然不是第一次推出CD，但以廣播劇方式推出倒是第一次。這個由多名主角共同演出的原創故事，還加入了OP及ED的歌。

QUOVADIS 廣播劇CD VOL.3~友之死~



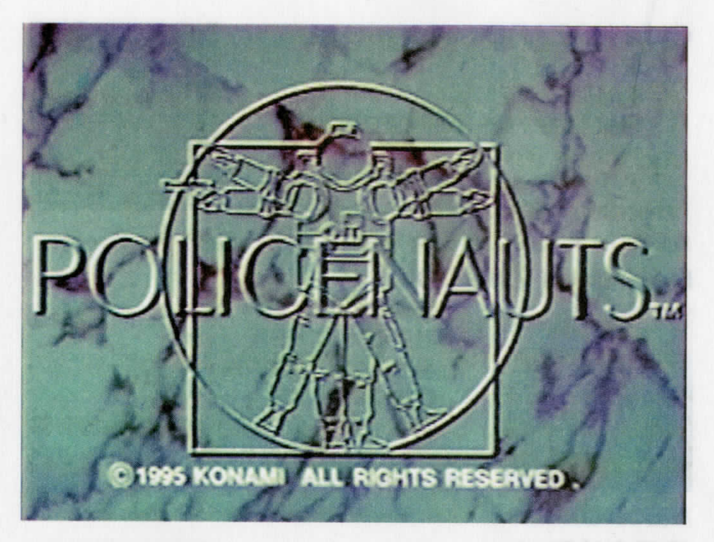
發售日：2月21日
發售商：MEM RECORD
編號：VOCR-5005
價格：2800日圓

將SATURN同名遊戲在日本電台播出的廣播劇為藍本來製作的CD系列，每集的初回特典均有着由人物設計美樹本晴彥所畫的HARDCOVER JACKET、圖案CD設計及該集的內容介紹。

遊戲小說

POLICENAUTS

編譯／米奇



前文提要：

莊尼芬和艾度來到北條家，亦即是羅莉的家搜尋線索，他們見到羅莉和北條所生的女兒嘉玲．北條，最初嘉玲對莊尼芬存有偏見，但在艾度的調停下得以解決。現在，他們正逐一聆聽北條最喜歡聽的CD，希望從中尋找到到甚麼線索……

CHAPTER 7 雜音




我在每一隻CD上掃描，逐一聽聽裏面的音樂。原來北條是個電視遊戲音樂的樂迷，他的藏品當中，絕大部分都是遊戲背景音樂的CD。

「好利害啊！唔……這是套採用3D立體音響和VR系統的超高級萬能系統啊！聲音可以以3D均衡器來自由設定位置。就因為這種系統的出現，作曲家在作曲時，除了標明音階和音的長度外，還會指明音的發訊位置。」艾度看來很嚮往這種高級享受。



「這系統是德川電機的產品，據說因為爸爸的地位而可以很便宜地購入——」嘉玲說。

不過，當我查看到下層的CD時——

「咦？……這張CD沒有標題的嗎？」我說。

「封面那麼簡單，是自己燒錄的CD嗎……？」

「我可以聽聽這個嗎？」我問嘉玲。

「請隨便……」

但當我把那CD放在CD機中播放時，嵌在牆上的高級揚聲器傳來的，卻是頻率很高的「BB」聲。

「好奇怪哩，沒有音樂。」我說。

「奇怪了……真的只得雜音而已？」嘉玲說。

「這CD老化了嗎？」

我們再三聆聽CD的內容，仍是一片雜聲，便不再理會那張CD，繼續聽其他CD的內容。

我們聽過所有CD都找不到甚麼線索。

「嘉玲小姐，可以看看北條先,生的房間嗎？」艾度問。

「爸爸的房間？啊，書齋的話……」

「啊？這裏有書齋的嗎？」

「嗯。」

「那，可以讓我們看看那間書齋？」

「請，這邊來。」

*　　*　　*

嘉玲帶領我們到一間充滿日本風味的房間。

「這就是爸爸用作書齋的日式房間。」

房間的深處建了一個地台。

「怎麼把那裏給建高了的？」艾度問。

「那是『床之間』，好像是把日式房間上座的地台建高一點的。」

「保持傳統也真花錢哩……那這地板是……」

「這些是草蓆（塌塌米），是敷設在日式房間的，不過，可惜這些都不是真的草蓆……」

我看見「床之間」放置了一個靈位。

「那個是……羅莉的嗎？」

「嗯……是媽媽的靈位。雖然，媽媽的遺體還未從地球運回來……」

「遺體要進入BEYOND是很困難的。」艾度說。

「由於媽媽也是日本人，所以就為她造了個靈位。這本來是北條家的靈位，想不到這種東西竟然派上用場……」

「羅莉的死，我要負上責任。她是為了求援而來找我的，可是我卻拒絕了她，她一定感到很難受……」

「不過，我想媽媽能夠見到你，內心應該感到非常幸福，那比起任何東西更能令她感到安慰。」

在靈位的旁邊，掛上了一幅字畫。

「那是除魔用的嗎？」

「聽說日本的習俗，會將書畫掛在起居室中作裝飾。上面寫着『吾道一以貫之』，好像是摘自『論語』的（譯按：『論語．里仁第四』），旁邊的色紙就寫上了爸爸喜歡的話。」

「上面寫的是甚麼？」

「上面寫着『王道』二字。「人生有王道」是爸爸愛的口頭禪，聽爸爸說，那是他能成為一個成功的研究學者的座右銘。」

房間中也放置了一些植物。



「那是人造花嗎？」艾度

「那是真的盆栽，是地球的品種。」

「哦……是盆栽嗎？」

「這是媽媽很愛護這盆栽的啊，因為好像是這裏很稀有的品種。」

「連起居室也有觀葉植物……」

「我家看來有很多植物吧？這是因為我媽媽是地球人。」

在窗戶的旁邊的牆上，貼了一張印有一些古怪圖案的紙。

「那是日本古代的家紋表，在各個家紋之下，都註有它的對譯說明。不過，怎麼爸爸會在這裏貼上這種東西的？」

「德川的標記原來也是以家紋來設計的哩。」

「這個家紋表……看來好像是有甚麼含意的哩？」艾度說。

我開始逐一細看家紋表的內容。家紋表上共有8個家紋，分成上下兩行，左上面的是齊藤道三的撫子紋；第二個是德川家康，家紋表上說這德川葵是因為賀茂神社的關係成為了松平家的家紋，後來由德川氏來承繼了；第三個是前田利家，家紋是加賀梅鉢，也就是所謂的幼劍梅鉢，家紋表上寫着據說他們是菅原家的子孫；家紋表上行最右面的一個是石田三成的九曜紋，表上說九曜原本是古代印度被用來作占卜用的星，不過，我就有一種好像曾在哪裏見過類似形狀的標記的感覺……到底是甚麼，卻一時間記不起來。



「那是你心理作用吧？」艾度說。

我繼續看家紋表上下面一行的紋章。

下面一行左面的一個是淺井長政的家紋，那是一個在三片拼合在一起的龜甲紋上加上劍花菱的圖案，表上說這個圖案是跟據日本廣島縣嚴島神社前的一塊大岩石設計出來的；第二個紋章是小早川秀秋的，代表日本千葉縣香取神宮，香取氏的家紋，表上說，在香取神宮中，這個圖案是跟五七桐一起拼用的；第三個是北條早雲的北條鱗，表上寫那是龍留下的三片鱗片。

「不過，這個家紋跟爸爸家族的家紋是沒有關係的，只是大家都是姓北條而已。」嘉玲說。「如果你們有興趣的話，我可以告訴你們一些關於這北條鱗的有趣故事……據說在鎌倉執權的北條時政有一晚為了祈求萬子千孫去參拜江島弁財天，卻在那裏遇上一個蛇女，這個家紋就是以當時蛇女留下的三片鱗片，象徵祈求一家兒孫滿堂……」

「哦……那是蛇的鱗片？」艾度說。

最後一個家紋是屬於佐佐木高綱，代表近江源氏的家紋，那是仿照一種叫目結的染布花紋設計而成的。

書齋的中央放置了張很矮的書桌。

「這張桌子真怪哩，怎麼沒有椅子的？」艾度說。

「這是一張『座敷桌』，是跪着面向桌子而坐的。爸爸從公司回來時候，便會甚麼也放在這張桌子上。」

我在矮桌上發現了一張卡，一張似曾見過的卡。

「那張卡是……？」我問嘉玲。

「噢，那是爸爸的ID卡吧？唔，那好像是他以備不時之需而造的複製卡，因為爸爸是個很謹慎的人。」



「嘉玲小姐，這張卡可否借給我們一用？」艾度和我的想法一樣。

「可以的，不過，你們要對公司保守秘密啊，要是讓別人知道有張複製卡的話便大件事了。」

有了這張可以出入德川企業旗下重要設施的ID卡，對我們日後的調查工作一定大有幫助。

「抽屜裏放了些甚麼？」

「以前是放一些書道用的墨和硯的，現在已甚麼也沒有了。」

「那是甚麼？」對於東洋文化完全不認識的艾度問。

「墨和硯……都是書道的用具。」嘉玲一時也不知怎麼回答才好。

看過北條的書齋後，我和艾度回到起居室。

「嘉玲小姐，真多謝妳的幫忙。」艾度說。

「嘉玲，」我說。「真的很抱歉。」

「我很想真知道事實的真相，你可以應承我嗎？無論知道怎麼樣的事情，只要是跟我爸爸有關的話，請你不要隱瞞，告訴我，好嗎？我會代我媽媽付偵查費用的。」

「我明白了，我應承妳。不過，錢我不要了，這件事是羅莉本人來委託我的，委託人是羅莉和……我自己……」

於是，我們便向嘉玲告別。臨走前——

「我——可以稱呼你做莊尼芬嗎？」嘉玲忽然這樣問我。

「可以的。」

「莊尼芬，我……剛才我說得太過分了，很對不起。」

「嘉玲小姐，」艾度說。「羅莉遇上那樣的事情，妳也說不上安全，所以假如發生甚麼事的話，請妳立即跟BCP聯絡，我會派部下來保護妳的的。」



「謝謝你。」

「那，再見了，嘉玲。」我向她告別。

「呀，莊尼芬。」

「怎麼啦？」

「你總是叼着煙的哩。」

「這傢伙有毛病的啊，假如令妳覺得不高興的話……」

「不，那只是因為我沒有從媽媽那裏聽說過這件事。」

「不用擔心，留在這BEYOND的話，他自然會改的。我保證。」

「是啊。那麼，再見。」

「失陪了。」

* * *

離開羅莉的家，我心情是一股難以言喻的沉重。

「莊尼芬，你別沮喪，過些日子，她一定會明白的。」

「真是那樣便好了……」

「莊尼芬，我們到德川大廈去吧。就如字面上所說，那是象徵這BEYOND的地方，也是到來BEYOND的觀光客必到的地方，而且也會被德川的力量所震懾。你去到自然會明白。」

CHAPTER 8 支柱




我們乘車往德川的總部進發。當汽車開到一處較高的公路時，艾度指向遠方的一支巨柱，那是貫通BEYOND上下的一株巨柱。

「你看到嗎？那支柱就是德川總公司大樓。」艾度向介紹。

「原來如此。那支支柱看起來的確好像支撐着整個衛星一樣。」

「它連結了地面和窗口面。」

我開始感受到我們面對的，是何等龐大的勢力。

「的確如你所說，『德川』可能是我們難以應付的。」

「開始感到可怕了嗎？莊尼芬。」

「我對BEYOND也好、對德川也好，都是一無所知的。」

「這個我也知道，就因為那樣你才需要我這個拍檔。」

「你有那樣的骨氣的話我就安心了，拍檔……」





* * *

車子終於來到德川大廈的門前

「這就是德川總公司大樓，通稱『支柱』。」

「就是支撐衛星天與地的支柱嗎……石田的比喻似乎沒有半點誇大……」

「怎麽様？很有威壓感吧？這就是德川的支柱，也是衛星的支柱。」

「的確如古莉絲所説一樣，這裏能成為BEYOND的著名觀光也不無道理。」

從地面抬頭望去，上面是衛星鏡面區（MIRROR AREA）的天井，同時也看見上面的地面。

「我們進去德川大廈吧。」艾度催促道。

大樓的大堂是個廣闊的空間，聽艾度説，那是建築史上有名的設計。



「嘩，好大的天井啊！」我不禁讚嘆道。

「這是這大樓的招牌貨，它是從衛星的地面部分一直貫通到鏡面部分的。從這裏到衛星的中心部分便有3千米高。」

「從上面掉下來的話便死定了。」

「你説得不對，應該説從中心部分往G（地心吸力）的方向掉下去。」

大堂左邊放置了一座德川的月表工場的微縮模型，那是民間企業中首個在月面設置的永久性基地。在接待處旁邊有一間裝設了落地玻璃房間，裏面安放了一些日本古代武士的盔甲、鑲了金箔的屏風和一些日本字畫，這的確很像是德川的趣味。此外，還有德川集團初代領導人德川善藏和上一代領導人德川忠的180度全息照片。牆上張貼着德川開辦的首個地球低軌道酒店「加里福尼亞酒店（HOTEL CALIFORNIA）」的宣傳海報，那是一間有64間房間，駐有SAS的專科醫生，重力只得0.7G（譯按：1G＝1個地心吸力）的太空旅館，住上三日兩夜便要500萬日圓。



「現往太空旅遊真是容易得多了。」

「我有多久不敢想到太空旅行這回事呢？」我説。

大堂深處有好幾部高速線性升降機，那是這幢大廈的大動脈。

「那些升降機跟在BCCH所看到的是同一種類的吧？」

「那些都是通往這大樓中心部分的升降機，往中心部分的話單程也要花上10分啊。在這幢大廈裏，據説總共30有部這樣的升降機。」

接待處坐了一位可愛的接待員，她身後的電視幕場不停地播出德川集團旗下公司的宣傳片段，旁邊放着管理大廈的終端機。從接待員身後的組織簡介圖，可以看到德川集團大概的組織結構。德川集團是以德川重工為中心，此外還有電機、建設、製藥、食品、礦山等，全部共有138間公司的集團。德川重工主要是建造使用系統積分儀的火箭和太空船。最近在EMPS和ME機器方面也很有名。德川電機就以製造人造衛星、太空船、太空基地所用的感應器和電腦為主，此外，利用太空技術來製作的家庭電器也很有名，連醫療機械和觀測機器特先進儀器也有生產。

北條研三所屬的德川製藥是以開發有關器官移植的排斥抑制劑和器官保存液等藥物而聞名。説得漂亮點是出品在無重力環境下生產的新藥和新藥材，但實際上只不過是在進行與醫鈎結賣高價藥來賺錢的勾當。德川食品是根據宇宙生命工學，生產出從生物製品到太空食品等機能食品，最著名的產品就是無重力鈣質補充食品。

德川建設主要是建造太空殖民衛星、月面基地、太空基地等，在建造太空殖民地方面，他們發展了一種成本低廉的多拉斯型太空站，現在，人們已稱這種多拉斯型太空站為德川型太空站了。德川礦山很早就在月面設置工場，採掘月球的資源，加工之後供應給全宇宙，產品包括鈦鐵礦、鎂礦、鈾礦、鐵礦、鈦礦、鉻礦，以至在地球上很難提煉出來的氦$_{3}$。

「好像有些吵鬧哩，發生了甚麼事嗎？」

「我們去問問接待的姐姐吧。」

我們走到接待處前。接待的女子長有一副還留有幾分稚氣的妖艷容貌，穿上性感的制服，看起來比實際年齡還要年輕，皮膚也很纖細，是很可愛的日本女性……

日本女性……這令我想起羅莉……

「歡迎光臨。由於現在正舉行德川製藥的新製品發表會，一般人士是不能內進的。」

「那即是説，定興就在這裏了？」

接待員身上的制服上印有德川的全息圖標記，除了宣傳公司形象外，據説也是為了防止人們偽造這制服。這制服每個月更換一次，每件都是由名家設計的。不過，這件制服從胸前開了一個大裂口，設計很大膽，一點也不像封建的德川，難道這是德川定興的個人趣味？

「我是BCP的人，想問問你一些問題。」艾度説。

「警察？是甚麼事呢？」

「我想問問關於德川董事長的事……」

「董川會長是以元POLICENAUT的身份來到BEYOND，後來就繼承了德川企業，現在更身兼推進事業團的理事，真是大人物啊。有些人因為妬忌他的成功和權力而認為他是壞人，不過就打從心底的相信他。他連我們這些接待員也跟我們打呼，真是個很好的人啊。他跟甚麼案件拉上了關係嗎？你們會不會搞錯了甚麼？那樣高貴的人物怎會……你們太冒犯了！」



「定興這傢伙……」真想不到德川竟然會有個這樣盲目的擁躉。

「我們想跟德川董事長談一談，請問他在哪裏呢？」

「德川董事長現在正出席在『花園』舉行的德川製藥新製品發表會。不過，沒有請柬的話我是不能讓他進入會場的。」

「請問妳是否認識北條研三這個人？」

「他是德川製藥的職員，我想知道他甚麼時候曾經來這裏。」

「北條先生？……我不認識哩。你可知道他的社員登記碼嗎？」

「不知道……不過就有他的照片。」

我讓她看看北條的照片。

「這個人就是北條研三，妳可認識他？」

「這張面沒有甚麼特徵……我對他沒有甚麼記憶。他可能曾經來過公司幾次，不過我對他沒有點印象，因為德川的人的樣子都是差不多的。」

「對，日本人的確很難區別，尤其是德川的人。」我贊同接待員的説法。

「不過，妳也是日系的吧？那也看不出來？」艾度追問。

「嗯，雖然我們都是日系的，但是也很難認出哪個是德川的人。大家都穿同樣的西裝、梳同樣的髮型，也沒有甚麼特徵。在我的記憶中，德川的人都是一個模樣的。」

「那會不會留有記錄呢？」我問。

「對了，我想看看這終端機的記錄便會知道。」

「這事重要的事情，15日下午，這個叫北條研三的男人應該是來過這廈大的。妳可否查查有沒有他的記錄？」

「請你等一等。怎麼説，這裏的訪客實在很多，要一個一個找的話……讓我看看來客記錄吧」

接待員開始操作她身旁的終端機。

「這個終端機跟大廈的管理電腦接上了，職員的值勤情況和德川董事長的日程安排都可以在這裏查到，而到來這大廈的人的進出時間都一定會有記錄的……唔……有了！北條研三先生的確是在15日16時進入這大廈的。記錄上説他是直接到董事長室去的。」

「那麼説，定興那個時候也在這裏吧？」

「那麼，北條是哪個時候離開的？」

「離開的時間是……咦？真奇怪哩，沒有那個記錄，沒有記錄他的離開時間哩。根據這裏的記錄，北條先生到現在還未離開這座大廈哩。」

「其他的出口呢？」

「這裏是有幾個緊急出入口的，不過要逃過檢查系統可不是那麼容易。」

「那即是説，北條的踪跡來到這裏就叮的一聲斷絕了？」

「他會否被囚禁在這大廈內呢？抑或會有些甚麼不為人知的方法可以從這裏逃出去？」

「就如羅莉所説，這種情況公司反而不向警方提出搜索請求的確有些古怪？」

「德川實在很可疑哩。」

那接待員還在一臉疑惑的翻查出入記錄。

「怎會這樣的……真奇怪啊。」

「這裏的記錄會不會出錯的？」

這裏的出入記錄是直接讀取各人身上的ID卡的，所以很準確，而且在ID檢查是使用聲紋、網膜和指紋三種方法的。不過，這種事……有可能發生嗎？我想這裏的記錄是不會錯的，因為要更改記錄幾乎是不可能的。」

「這裏的人就有可能辦到吧？」

「我讓你們看出入記錄的事要保守秘密啊！」

「那妳認識石田這個人嗎？」

「他是這裏的職員嗎？」

「應該是……他好像是從德川製藥調到BCCH去的。」

「我記不起有這個人。」

「請問妳可否幫我像北條一樣查一查石田的出入記錄？」

「請等一等……呀，職員　的確是有這樣的一個人。」

「那他在這大廈的紀錄呢？」

「唔……沒有石田先生到這座大廈來的記錄哩。」

「那就可以證明石田沒有撒謊了。」

為了到『花園』去，我向接待員詢問了這大廈的結構。

「就如『支柱』這俗稱一樣，象徵德川支撐殖民星的天與地，也是現代建築的指標中重要的建築物。陸地一邊是接待大堂、決策室、事務室、集中會議室、董事長室和多目的禮堂。然後就是『支柱』的招牌『花園』。鏡面地區那邊就是停車場、集中監視室、防災中心和動力室等設施。，大廈所有空調、照明、防災和職員的勤務管理等都是由電腦控制，大廈的情報通信設備有1秒鐘內可以傳送800GB的超高速光纖區域網絡（LAN），還可以從衛星接收情報。而大廈的CELESS管理是跟BEYOND獨立出來的。所以即使殖民衛星穿了個洞也不用擔心，換句話説這幢大廈是活生生的。」

「那『花園』又是怎麽樣的地方？」

「『花園』是在大廈的中心部分，在無重力區域建成的宴會場，那邊的線性升降機可以直達。那裏佔了20層天井，可以看見一眼看盡整個殖民衛星的全境。公司宴會和大型活動就常在那裏舉行。現在，那裏也正舉行宴會。」

我們本來想去『花園』的，但是那個接待員卻加以阻止，艾度想出一個辦法來……

「你知道這張照片是甚麼嗎？」艾度拿出我POLICENAUTS時代的合照來讓她看。

「這是POLICENATUS的照片哩，我知道會長也有參加這個計劃。」

「這就是我們了。」我指了指片中的我們。

「我們都是POLICENAUTS，跟德川是相識的。」

「原來如此！」接待員立即流露出仰慕的神情。「噢，我真是太失禮了，真對不起。不過……這位長了鬍子的我認得，但是這位先生怎麼……？」

「太年輕了吧？」

「呀！我明白了，你一定是做過延長壽命遺傳因子的手術吧，即是所謂的『TEROTECHNICIAL MARE』哩？」

「不是的，我只是懶床而已。」

「那麼可以讓我們去『花園』見見德川嗎？」

「既然是你們都是POLICENAUT的話，讓你們上去也不打緊吧？請用那邊的升降機上到『花園』去吧。」

「對不起，打搞妳了。」

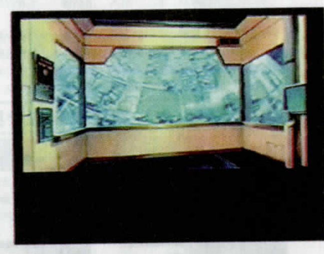
「不。『花園』內是無重力狀態的，請小心宇宙醉發作。」

「不要緊的，」我説。「我見到你已經如墜夢中了。」

「哈，你真會説話！再見了，POLICENAUTS先生。」

我們的計劃成功了。既然人家讓我們通過的話，我們當然義不容辭了。

*　*　*



我們進入直通『花園』的線性升降機。這種升降機跟地球的鋼纜牽引式或油壓式升降機不同，由於它使用超電動馬達，無論升降的速度，乘搭的感覺和到達時的升降機跟地面的誤差都很好，展望窗口的玻璃也是使用可以抵受強大氣壓、比美太空船所用的強化玻璃，升降機內還設有視象電話。

艾度按了操作面板上的按鈕，電梯便徐徐上升。隨着高度上升，BEYOND的景色盡入眼瞼。

「看，這裏可看見BEYOND的全景的。」

「好利害啊。」我不禁讚嘆起來。

「這個疑似世界是由我們人類在這麼資源缺乏的宇宙空間創造的。」

「可能，人類的生命力已經超越了種族的進化了。」

「不，也不可以這樣説。人類也飽受自然的反擊，對現在的人類來説，宇宙還是太過嚴苛了，一不小心，便會陷入危機。」

「我們就以現在的模樣盡大力而為吧。」



未　完　待　續



STREET FAXER

文：FUKUDA

遊戲誌篇／國內同志萬歲！

◆不知道本刊是否深受大陸同胞歡迎，一直以來，我們都與一本在國內發售的刊物維持良好的關係，保持着互相交流的習慣（即是寄書）。不過，筆者發現友刊在4月14日出版的那一期中，竟然出現以下內容：



● 天堂任鸟飞

Bahamut Lagoon

©1996 SQUARE

SQUARE

又一超级大作登场！

圣龙传说

机种 SFC　类型 S・RPG　厂商 SQUARE　容量 24M

责编/SAKATA

在幻想世界里发生的一场幻想战争

天空世界奥尼鲁斯，是一个由人类与龙共存的世界，这里由六块LAGOON(浮游大陆）构成。其中的古兰比罗斯帝国，本来是一个要由国民到其他国家当佣兵，藉着互相惨杀来养家，直至年轻的军事天才宙沙出现，将全国统一，才得以成长至一个强大的军事国家。

在六块浮游大陆中，有着6匹睡着的神龙，但它们沉睡前是干着什么的呢？而它们又是为了甚么而沉睡的呢？宙沙在统一古兰比罗斯帝国后，开始以自己强大的军事力量将其余5块大浮游大陆逐一征服，而当他成功支配了全奥尼鲁斯后，他的下一个目标便是去解开这"圣龙传说"。

沉睡在天空世界的6匹神龙

无敌之龙　巴哈姆特

虽然是卡兰王国的守护神龙，但在古兰比罗斯帝国侵略时并未醒觉，传说中是众神龙中最强的一条，以强力的吐炎为武器。

绿之神龙　华杜拉

沉睡的草原之国根比鲁北面的森林内，是主角最初能接触到的神龙。虽然没有特别的属性，但攻击力已相当吓人。

天空之神龙　嘉鲁达

嘉鲁达由于拥有一只巨大的翅膀，所以亦被人称为之神龙。没有特定的属性，主要利用翅膀产生的旋风攻击敌人。

大地之神龙　约姆加杜

地龙约姆加杜有着土系的属性，擅长以地震攻击敌人，但对于一些飞在半空的对手，可能便会感到相当头痛。

冰之神龙　妮威安撒

海中的神龙，有着水的属性，以强烈的冻气把敌人及地形都一一冻结。相信有很大可能是沉睡在水之国玛哈鲁。

破坏之龙　希比利安

希比利安是6匹神龙的相貌最可怕的，它没有特定的一种属性，但据说破坏力是足以和巴哈姆特匹敌的。

19

各位可以留意到，這份《BAHAMUT LAGOON》的介紹，竟與本刊第18期的內文非常相似；不單如此，就連《守護英雄》與《ROAD RUSH》這兩份稿都受到同一命運，本人實在深感遺憾……希望友刊可以自重一點，須知今時今日知識產權理應被受到尊重的啊！

◆不知各位有沒有留意，上週二及週四在亞視播映的電腦資訊節目《完全電腦手冊》呀？事關本刊與香港另外兩份刊物的遊戲專欄作者在這節目，舉行了一個名為「軟硬齊齊講——PS對SS」的座談會，內容是……喂，揭去第120頁啦！

SFC & N64／N64終於又有新作公布

◆雖然説N64現在已經有13間簽了約的軟件生產商，可是從其預定發售的時間表中，除了任天堂所推出的兩隻跟機GAME（《孖寶》、《模擬飛行》）、SETA的將棋遊戲和HUDSON那發售日未定的《金田一》AVG外，真的好像沒有甚麼新遊戲了……不過，一直緊守着超任的IMAGINEER最近宣布會推出3隻N64新作，分別是秋季推出的《熱鬥職業棒球STADIUM KING》（暫稱）、冬季的《DYNAMITE SOCCER》（暫稱）與及《MULTI RACING》（暫稱）。順帶一提，《金田一》這集的故事是原創的，謎題的困難度亦相當高，擁躉千萬不要錯過。

◆超任真的已到沒落的地步嗎？看看超新作情報，今週只有6月28日BANDAI那對應SUFAMI TURBO的《TETRIS 2》、7月DATAEAST的PUZ《MAGICAL DROP 2》與發售日未定由BOSS COMMUNICATION推出的《本家SANKYO FEVER實機模擬3》。ENIX究竟幾時出《DQ3》？側聞有行家話ENIX會在SS上推出《DQ三部曲》……係真唔係啊？

SS／ELF土星第2波攻擊

◆ELF那隻《野野村病院的人們》剛推出不久，便宣布會推出第二隻SS遊戲《龍騎士I》，發售日及價格未定。《龍騎士I》這一隻3D RPG是ELF在1989年的創業作，雖然當年並未像《龍騎士4》這般有竹井正樹做人設，可是仍有一玩的價值。筆者覺得《龍騎士I》會在SS上推出將會是一個預告：ELF會把旗下名作像《同級生2》、《龍騎士》系列、《遺作》甚至PC-9801版本即將在6月7日發售的《下級生》都有極大的機會會被移殖到SS裏。我估《同級生2》與《遺作》會在今年推出，你又點睇呢？

◆留心聽住！KONAMI那隻「食老本依然賺到笑」嘅《心跳回憶》的SS版，將會稍為延遲兩個禮拜推出，即7月26日發售。要注意的是今次的限定版非常吸引，既有精美的插畫及BOOKLET附送（這個當然！）外，還有記憶卡的哩！實在十分吸引。不過，唔知又幾多貨番到呢？希望唔好被人炒到過千就好嘞……

◆SHARROCK將會推出一隻名為《FLASH美少女大集合COSPLAY麻雀大會》的新GAME，顧名思義當然是用上這公司在《誕生》中的角色來打麻雀，8月未定，售價6800日圓。

◆彩京剛推出那隻射擊名作續篇《戰國BLADE》街機版不久，便宣布會在SS上推出，發售日及價格未定。不知到看官們對那位作大膽演出的美女姐姐有沒有興趣？

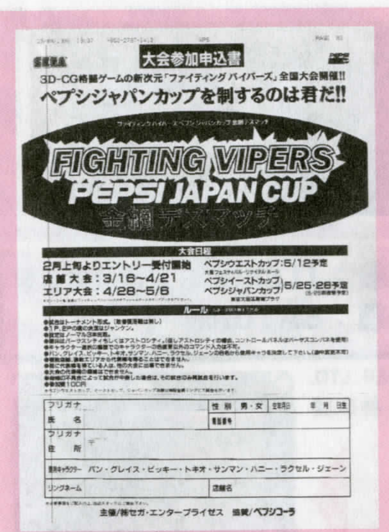
◆MASIYA的人氣作《夢幻模擬戰3》將在7月19日見街，要留意的是同日會推出限定版《SPECIAL PACKAGE》，當然會隨碟附送精美的贈品，售價只比普通版貴400日圓，希望批發們會入多些貨吧。

◆記得曾幾何時在本港抄碟鋪出現，被廣泛誤稱為《三國志V》的「起角版三國志I」《三國志RETURNS》呢？這遊戲將會在7月推出，售價是6800日圓。

◆請問各位記不記得有一隻在1985年出現，有五隻飛機在合體後將會變身為一隻「大火鷄」的STG嗎？那隻GAME就是由大名鼎鼎以出開麻雀機著名的日本物產的《火鳳凰》了，而在今年她將會推出強化版《TERRA CRESTA 3D火鳳凰3D》，顧名思議當然是玩3D啦，售價暫定為5800日圓。

◆以下還有一堆新GAME剛宣布發售：7月有ACCLAIM JAPAN的《BIG HURT棒球》（PS版同步發售）和《WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME》日版，兩隻都是5800日圓；MICRONET的《麻雀狂時代CEBU ISLAND'96》，售價8800日圓；至於發售日未定有BANDAI的《ULTRAMAN BATTLE鹹蛋超人戰鬥》；SONET COMPUTER ENTERTAINMENT有《NIGHTRUTH #2》；TECMO的《TECMO J-LEAGUE SOCCER》，以上全部都是價格未定。

◆講開那隻《鹹蛋超人戰鬥》，就不得不提它是利用了REAL CG來製作，玩法則是以超任版的打鬥模式為基礎。其畫面異常精美，因此絕對不能以超任版的常識來相提並論，是筆者十分期待的一隻新作。



大会参加申込書

3D-CG格闘ゲームの新次元「ファイティング バイパーズ」全国大会開催!!

ペプシジャパンカップを制するのは君だ!!

FIGHTING VIPERS PEPSI JAPAN CUP 金網デスマッチ

大会日程

2月上旬よりエントリー受付開始
店舗大会：3/16~4/21
エリア大会：4/28~5/6
ペプシウエストカップ：5/12予定
ペプシイーストカップ
ペプシジャパンカップ 5/25・26予定

ルール

●試合はトーナメント形式。(敗者復活戦は無し)
●1P,2Pの席の決定はジャンケン。
●設定はノーマル3本先取。
●参加費100円

フリガナ 氏名		性別 男・女	生年月日 年 月 日生
		電話番号	
フリガナ 住所	〒		
使用キャラクター	バン・グレイス・ピッキー・トキオ・サンマン・ハニー・ラクセル・ジェーン		
リングネーム		店舗名	

主催/㈱セガ・エンタープライゼス　協賛/ペプシコーラ

◆差啲唔記得講，有一名熱心讀者 ALEX 傳真了一份有關日本世嘉與百事可樂合作舉辦的《FIGHTING VIPERS》全國格鬥大會的章程來，詳情都係留番各位睇啦（反正都已經開始咗）。

PS／「飛機控桿」好鬼貴？



◆話出咗好耐嘅《ANALOG JOYSTICK》終於喺上個禮拜有得賣喇，不過有行家指出由於這支「的」嘅體積實在太大，所以水貨帶家不能拎太多貨番香港賣，以致出現了這支的賣成千二銀的慘案……要入貨嘅話，最好俾啲耐性等下一水啦；對此桿有興趣者，可以睇睇今期嘅介紹。

◆上期介紹過的 SQUARE 最新立體格鬥遊戲《TOBAL NO.1》，其幕後班底 DREAM FACTORY 的主要成員原來是有來自製作《鐵拳》系列、《VF》系列、《DAYTONA USA》等多邊形名作的。究竟 SQUARE 會否在今年內推出另一隻新作呢？

◆今週 PS 有一大堆新 GAME 宣布會推出，首先是 NEW 的動作遊戲《JUMP KID》，發售日及價格未定；BANDAI 的子公司 ANGEL 有名為《戰亂》的 SLG，今年夏季預定，價格未定；新公司 ASTIC TO ONE 的 SLG《AZITO》，11 月下旬預定，售價 5800 日圓；ASK 講談社有新 SLG《機甲兵 G-1》，發售日及價格未定。

街頭GAME霸王

文：ZAC

大家好！哩排有冇去操機呀？

我讀得書少，你唔好呃我！

大家都應該知道近排喺 NAMCO WONDER PARK 搞咗個《鐵拳2》比賽啦！形式就係叫個日本《鐵拳2》冠軍新宿平八先生坐定定，輪流接受本埠廿名人士之挑機。可恨嘅就係，喺廿名本埠人士以車輪戰法挑機後，新宿平八先生竟可以直落連勝 20 ROUND 的狀態勝出，即係話平八先生一個 ROUND 都冇輸過呀！因為咁，令到在場觀戰嘅本埠市民鼓燥非常，亦令佢地忽然醒覺到自己係炎黃子孫，終於使到場面十分似著名映畫戲《精冇門》（細鳳先生主演）嘅內容，中日因此交惡！（代編註：有冇誇啲呀？）亦因為咁，喺第二日嘅賽事中，新宿平八先生亦留手好多，終於有人可以打低佢嘞！

不過話係咁話，哩個新宿平八又真係算高手，遺憾嘅《鐵拳》系列喺本埠唔係咁流行，如果唔係就唔會搞成咁。至於點解《遊戲誌》編輯部戰隊又冇去參賽呢？原因係我哋都唔係操得咁熟，冇乜實戰經驗。再加上如果好彩贏到佢話……（再代編按：贏到你咪又上枱囉！）



又有得比賽、俾菜、脾蔡……

大家都應該知，嚟緊有本雜誌同 NAMCO 聯喺係 NAMCO WONDER PARK 搞比賽，分街機組與家機組。街機組嘅參賽 GAME 係《STREET FIGHTER CO2》、《TIME CRISIS》、《19 孖叉》等 GAME，而家機組就係《孖差 FIGHTER 2》同《鐵拳 2》，小弟就冇乜興趣參賽。大哥！賽車 GAME 就玩炒車、射擊 GAME 就玩「人質剿滅計劃」、打飛機 GAME 又玩「我愛子彈」、唯一叫識得玩嘅係格鬥 GAME，點知係玩《CO2》，自己最弱嗰隻，如果入到決賽，就要玩均街機組所有 GAME 計分，再加上如果十分好彩地贏到嘅話又會……（又代編按：OK 啦，你好煩呀！）

超能力立體飛行人體困獸鬥《PYSCHIC FORCE》

TAITO 隻《超能力大戰 PYSCHIC FORCE》已經到港，小弟就係同羅灣「小零晶」見到，3 蚊一位，打 5 ROUND 都抵玩。難度都唔算十分高，喺民間仍採取觀望態度，可能因為唔係咁慣個操作法啩？

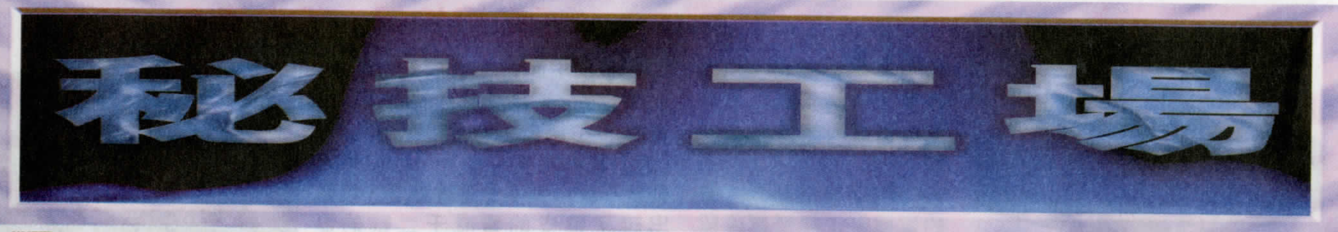
《METAL SLUG》乜都甩

SNK 旗下作《METAL SLUG》都到咗一排，都算有啲捧場客，因為都算係一隻頂癮用 ACT GAME。雖然啲畫面有點怪（尤其是人物比例），但玩法就令人諗起好懷念嘅《暈豆籠》。感覺唔錯，但係就略嫌人物嘅體力少得很，中一槍都要死呀陰功！

火引彈究極超必！

唔知大家打《STREET FIGHTER CO2》時有冇用「CAPCOM版羅拔嘉西亞」火引彈先生呢？小弟就最喜歡用佢嚟挑人機，而且仲要喺第三ROUND用究極超必（↓↘→↓↘→＋START），此招連續滾前串對手7次之後仲要扮可愛嘅冇攻擊力 LEVEL 1 SUPER COMBO，真係可以令人完全感受到不自量力「亂入一代男」嘅感覺呀！







無限金錢秘技

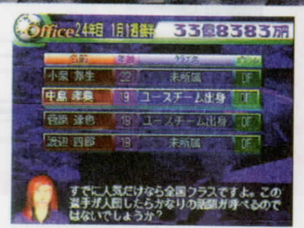
遊戲：J LEAGUE 創造職業球會
機種：SATURN

上期為大家介紹過可以用30億開GAME的方法後，不知各位有沒有試過呢？但事實上即使有30億在手，面對那些往往需數十億的新球場、CLUB HOUSE 仍是得個睇字。

其實是還有其他方法可以得到更多錢的，要使用這秘技首先要達到三個條件：1. 球會本身已設立了青年軍；2. 球會的總球員數目已達到上限的16人；3.球隊中正有人被派到海外留學。跟着，在年初決定選新球員入隊時，選擇一名在青年軍的人，這樣，秘書便會要你先將某些球員移籍，若你在這時選擇移籍那位留學中的隊員，那麼資金的總數值便會出現不正常的增加，由數十億至超過一千億都有可能……

提供：林家勝

在已設立青年軍、球會總球員數目達16人以及球隊中正有人被派到海外留學的情況下開始一年


■在年初選擇青年軍出身的人入隊。


■秘書會因隊員數目已達上限而要求你將某些球員移籍。


■這時選擇那位正在海外留學的球員


■手上的資金便會突然暴增！現在要建甚麼東西也不再是問題吧。

隱藏隊伍現身！

遊戲：足球小將J
機種：PLAYSTATION

在今集足球小將J的對戰中，本來只得10隊可以選擇，但只要用了這秘技，不但可令球隊的數目增加9隊，同時還可以使用有着最強攻擊力的夢幻隊 DREAM TEAM。方法是在標題畫面時同按2P控制器的L2、R2、○、△、□、×，聽到表示成功的效果音後，對戰模式可使用的球隊數目便會大增。



■在標題畫面輸入以下的指令

提供：莊伯恬

同時按2P控制器的L2、R2、○、△、□、×


■不但球隊數目大增，同時更可使用夢幻隊。

變大縮小紙板人

遊戲：DOUBLE DRAGON
機種：PLAYSTATION

提供：喬丹

這次《DOUBLE DRAGON》推出的超任版，其中一大特色是增加了一個用3D角度來看2D戰鬥的模式，而事實上，當你以OVER DRIVE MODE或TINY 3D MODE進行遊戲時，只要在途中暫停遊戲，是可以用○、△、□、×這四個掣改變人物的大小，亦可用上下左右將人物橫轉或放平，不過就是人物變得再細小也好，其攻擊判定也是和正常大小時相同的。



■以OVER DRIVE MODE或TINY 3D MODE

在遊戲的進行途中PAUSE



■可以用○、△、□、×改變人物的大小



■用上下左右可將人物橫轉或放平



三級好料3 可以自由地選擇對戰對手

遊戲：麻雀同級生SPECIAL
機種：SATURN

這遊戲本來是一定要將6名人物順序玩下去的，不過現在只要用了這秘技，便可以任意選擇和其中一人對戰。只要在標題畫面順序按右、右、左、左、B、B、A，電腦便會大叫一聲「一發」，這樣在按START開始遊戲後，便會出現一個選擇人物的畫面，若你在這時選櫻木舞而勝了她的話，是同樣可以看到爆機畫面的。



■在標題畫面輸入以下的指令

順序按
右、右、左、左、B、B、A

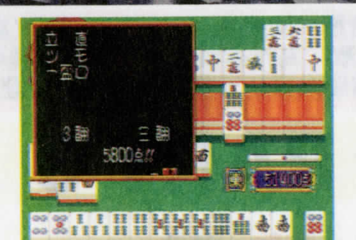

■按START開始遊戲便會進入這個人物選擇畫面中

二級勁料2 出現隱藏人物

遊戲：麻雀同級生SPECIAL
機種：SATURN

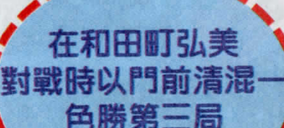
就如我們在介紹這遊戲時所說的，這遊戲其中一個令同級生迷不滿的地方是有不少期待中的人物都沒有登場……不過，原來她們有很多都是隱藏在這遊戲中的！只要各位能在戰勝不同人物第三局的時候以特定的牌來取勝，那麼便能看到這些隱藏人物的了。

……不過，就是用了這秘技，始終也是沒有田中美沙和齊藤真子，真遺憾……

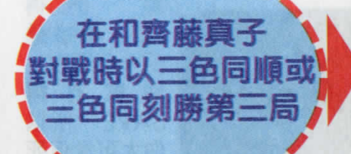

■在和不同人物對戰時以特定的糊來勝最後一局。

在和黑川里美對戰時以一盃口或二盃口勝第三局


■會出現隱藏人物鈴木美穗


在和田町弘美對戰時以門前清混一色勝第三局

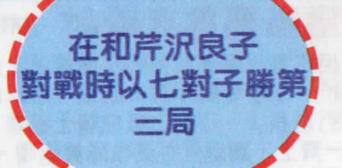

■會出現隱藏人物佐久間千春


在和齊藤真子對戰時以三色同順或三色同刻勝第三局


■會出現隱藏人物成瀨香

在和正樹夏子對戰時以清一色勝第三局


■會出現隱藏人物仁科久留美


在和芹沢良子對戰時以七對子勝第三局

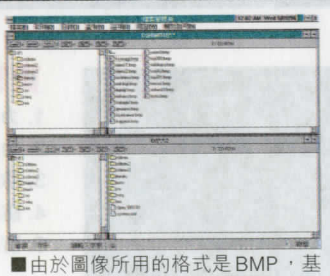

■會出現隱藏人物真行司麗子

二級勁料2 可在電腦上看到的隱藏畫面

遊戲：心跳回憶私人珍藏集
機種：PLAYSTATION

提供：RICKY

假如大家手上有一部可用CD-ROM的個人電腦同時又有這遊戲的話，不妨將這遊戲碟放進去看看，在一個稱為himitu的目錄中，大家會找到十九幅BMP格式的圖像檔案，大部份都是一些CG GALLERY所用的原畫，此外還有一幅未有在遊戲中使用的虹野沙希插畫，你會有興趣用這些圖畫來作電腦的壁紙嗎？


■由於圖像所用的格式是BMP，基本上是任何電腦都可看到的。


■這幅如月未緒和遊戲中那幅有甚麼不同之處呢……？



■開發人員說這幅畫因為畫得不像所以沒有在遊戲中採用，因此顯得額外珍貴。



非小說式攻略

龍騎士IV 養眼攻略2



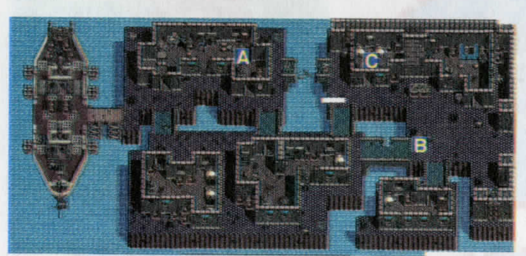
文：威記

上期本來話過要講到爆機的，不過因為忽然間有急務，同埋編輯俾唔夠版位我（編按怒按：交唔切稿仲抵賴！？），所以今期只能夠講到第一循環完為止，非常抱歉。為作補償，今次我會登埋可以立即睇晒所有圖畫，同埋可以選玩所有「搞事」內容嘅秘技，希望大家稍安無燥。下期保證登番出嚟。

大戰攻略 PART 3

TOWN 18. 丁諾港街

哩個鎮發生嘅最大件事，就係多咗個你諗都諗唔到嘅同伴加入，哩個人就係羅伊頓。不個哩個人嘅攻擊力同防禦力真係麻麻，只得20，最慘係佢一旦死咗，你就冇得SAVE，所以你大可當佢死嘅，將佢有咁後調咁後。

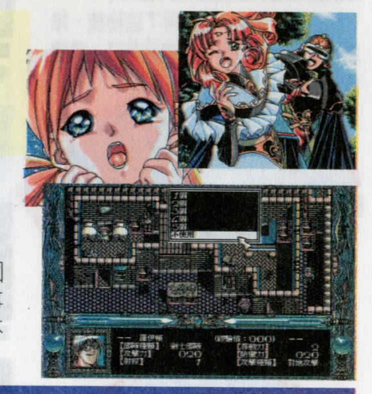


好奇怪，哩個鎮竟然一粒豆都冇得執，但係原裝98版就有成十幾粒，唔通係移植嘅時候落漏咗？

如果你啱靚妹嘅話，哩個鎮裏面會發生羅瑟琳德㊣事件，選「好」的話就會發生。不過唔睇都冇所謂。

寶物
冇!

事件
A. 跟羅伊頓交談
B. 跟娜塔夏交談
C. 羅瑟琳達㊣事件



BATTLE 13. 丁諾港街馬魯克斯村 （限制回合數：14）

哩場戰鬥個戰場好似好大，但其實只係會發生喺左面復活之泉前樽頸位置，因為對手會空群而出。不過，對方點行就睇你點行，為咗令對手集中起來。所以最初行軍時應該靠北走，並安排一個防禦力有80以上嘅地面部隊行前些少，引對方嘅龍騎士過嚟，其他可以攻航空部隊嘅人就唔好超越樽頸位，第對方打完先至一齊上，調返受咗傷嘅隊員返嚟。

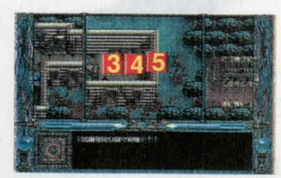
打死咗條龍之後就輪到地面部隊，攻略法當然係前面劍士掩護後面魔法部隊加上惡晒嘅龍騎士。不過要留意有一隊遲來的弓箭隊，應趁佢哋未埋到龍騎士身邊前用大砲射死佢。等到清晒所有部隊後，就要一齊向村中嘅龍騎士進攻，千萬唔好一個一逞英雄。大家可以在村口個復活之泉度叉滿至進攻，但係唔會飛出嚟嘅。

寶物
1. 力量種子5粒
2. 力量種子5粒
3. 力量種子5粒
4. 防禦種子5粒
5. 防禦種子5粒
6. 防禦種子5粒



TOWN 19. 馬魯克斯村

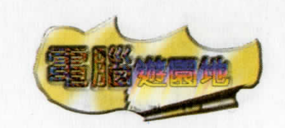
哩條村又有一間隱藏木屋，當然收埋好多嘢。為咗第日卡凱爾俾人打返大陸時能力高啲，應該盡量俾晒啲豆佢。哩條村嘅事件兩單，睇完就可以出村。





寶物
1. 力量種子9粒
2. 力量種子9粒
3. 防禦種子9粒
4. 防禦種子9粒
5. 防禦種子9粒

事件
A. 隱藏小屋入口
B. 看見娜塔夏和埃特
C. 教蕾雅射箭㊣
D. 羅伊頓



BATTLE 14. 馬魯克斯街至力衫鎮 (限制回合數：21)

哩個戰場有好多雜物，要先派工作隊清理一下。位於復活之泉旁嘅龍騎士係下面嗰隻先攻嘅，所以對空部隊應該喺中間位出，先打下才打上。打晒龍騎士之後就一直往力衫鎮走，但唔好超越最前面棵小樹叢如果唔係一定唔夠打。



先叉滿所有人嘅體力後，就派兩個強壯嘅人沿下面大樹林走，引鎮中龍騎士出嚟，其他人就一定要退後，因為嗰個愛攻的龍騎士嘅攻擊力真係好勁，防禦力少過70嘅話一定一招死。

殺埋條龍騎士之後，就要輪流搵人引對方的弓箭手出嚟。長程攻擊部隊就負責削弱對方每隊兵嘅攻擊力。等對方人少啲之後先至殺入去。

寶物

1. 力量種子5粒
2. 力量種子5粒
3. 力量種子5粒
4. 防禦種子5粒
5. 防禦種子9粒
6. 防禦種子9粒

TOWN 20. 力衫鎮

哩個鎮有10粒原本98版冇嘅豆，算係補償返丁諾港街嘅BUG啦。



在第一循環中，當卡凱爾出鎮時，會見到埃特同瑪爾蕾妮發生爭執，後來瑪爾蕾妮更一走了之。但真係走咗㗎，下場仗佢係唔會參加嘅，少咗隊弓箭隊，好慘。同樣地，豆要俾晒卡凱爾。

如果當初你有搵賽依拉入隊嘅話，喺哩個鎮羅伊頓會同賽依拉發生㊣事件。想SAVE？等人哋完事先啦。

寶物	事件
1. 力量種子10粒	A. 跟娜塔夏交談
2. 力量種子10粒	B. 看見埃特跟瑪爾蕾妮發生爭執
3. 力量種子10粒	
4. 防禦種子10粒	C. 羅伊頓和賽依拉㊣事件
5. 防禦種子10粒	

BATTLE 15. 力衫鎮至萊布林王國

(限制回合數：15)

少咗隊弓箭隊果然惡打咗。唔好以為有兩條橋就一早分開兩邊走，因為對方隊勁抽龍騎士係四隊一齊飛嘅，而且攻擊力奇高，防禦力少過80嘅部隊一定死梗。所以所有對空部隊先要走中路，用食咗好多豆嘅卡凱爾嚟引嗰四隻龍，然後一齊進攻。因為少咗瑪爾蕾妮，你係好難一次過打死晒所有龍騎士的，所以你要平均分配攻擊力，先令對每一隊都受傷，有剩攻擊力先至逐一擊破。攻擊順序應先用魔法隊，因為唔怕被對方反擊而削弱下一ROUND嘅攻擊力同防禦力。

打完龍騎士之後就輪到下方嘅魔法師，對付佢哋梗係用俾佢哋更長程嘅大砲啦。

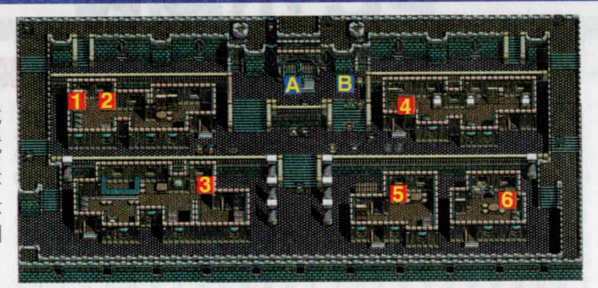


另一隊人就由健康嘅劍士帶領，去奪取上面嗰個真係用得嘅復活之泉，回復體力去打守城嘅龍騎士。

進攻守城軍應該將兩隊魔法隊分別放喺城前嘅復活之泉度，然後先至一口氣全體進攻。

FINAL(?) TOWN 萊布林王國

哩度除咗執豆同跟所有人交談之外就冇嘢好做。想入皇宮嘅話，同埃特交談就可以。不過，哩個只係第一循環，入到去只會有EVENT，唔駛打。當路西佛叫你去問問同伴時，在跟所有同都交談過後，向路西佛行過去就會繼續EVENT。



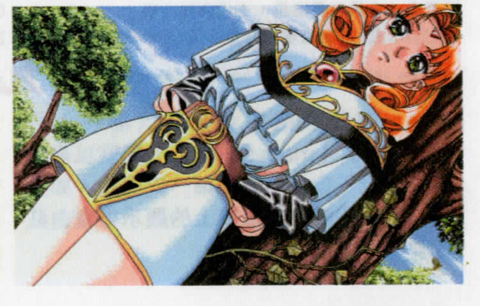
寶物	事件
1. 力量種子10粒	A. 埃特
2. 力量種子10粒	B. 羅伊頓
3. 防禦種子10粒	
4. 防禦種子10粒	
5. 防禦種子10粒	
6. 防禦種子10粒	

PC小秘技

《龍騎士IV》睇全相秘技

本來哩個秘技係讀者提供嘅，不過所有提供者都犯咗同一個錯誤，令本刊編輯話：「點俾稿費佢呀？」錯乜？就係個個都係用翻版嘅，所以個個提供嚟嘅秘技都係以「CRACK」為主程式，咁對於我哋哩啲玩原裝嘢嘅玩家嚟講當然係得物無所用啦。

其實哩兩個秘技嘅原裝GAME用法係咁嘅——以文書處理軟件將硬碟上，「DRA4」目錄下嘅批次檔「DR4.BAT」中「dra4 start.mes H x C」一句改為「dra4 test.mes H x C」，就可以睇晒遊戲裏面嘅所有相嘞。如果將嗰句改為「dra4 h.mes H x C」嘅話，就可以再玩返所有搞事部分。真係玩到你唔想再玩。





軟件情報

文：基斯

■在剛剛過去的白潛青年節，出乎大家意料之外地沒有太多的勁GAME推出（可能這是因為大陸有飛彈試射的關係吧？），而預定推出的《龍騎士4》就準時上市，相信大家正拿着上期的攻略打過痛快吧？不過有人歡喜有人愁，等待着《三國演義2》的玩家可能非常失望了，因這遊戲被製造商再度押後推出。根據消息人士供資料指出，製造商還沒有完成程式。看來正在熱切期待的朋友又要等多一段時間了。

■不知各位最近有沒有留意電視廣告推出了一段時間的《三國志 IV》中文 SATURN 版呢？其實在數月前，台灣數間公司已經和世嘉簽訂合約，為 SATURN 推出中文遊戲。此舉當然是世嘉想打開龐大的華人市場，而台灣的廠商亦可以向更廣闊的遊戲市場發展。將會推出的台灣 SATURN 遊戲，大部分都會由 IBM 移植過去，有些遊戲更會 IBM 版及 SATUAN 版同日發售。而將會推出的 SATUAN 台灣版遊戲有大宇的《仙劍奇俠傳》及精訊資訊的《俠客英雄傳 3》，分別於 5 月上旬及下旬推出，而《俠客英雄傳 3》更會於 5 月上旬首先推出IBM版。不知道一些不懂日文的 SATUAN 玩家，以後會不會多一個選擇呢？



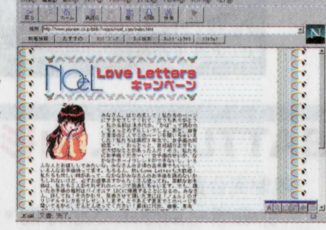




■前一期講完 INTERNET，本來唔想再講，不過 PLAYSTATION 網站搬咗，唔可以唔通知你哋㗎？於4月1日，本來設於 SONY 日本 BIGTOP 的 PLAYSTSTION 網站，現搬到了一個自己的網址。網址為 http://www.scei.co.jp，在新的網站中，將會集中介紹 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT 的動向，包括公司推出的遊戲、主機介紹，還有剛剛過去的 PLAYSTATION EXPO 96 也有介紹，不過網站還沒有英文VERSION，希望到見書日可以有英文睇啦！



■ PIONEER 正在 INTERNET 上搞最佳情書 CAMPAIGN，網址是 http://www.pioneer.co.jp/pldc/happo/noel_cam/index.html，日文好的讀者不妨一試。



■繼看到某報紙「煲水」話《美少女夢工場》喺日本「幾」受歡迎後，中文版的《美少女夢工場2》經已殺到，不過唔係咁多場有原裝賣（有都好貴！），這次推出的 CD 版本，已經有齊 DOS/WINDOW3.1 及 WIN95 版，而且部分畫面更修改了，起用了 SATURN 版的原畫。原裝豪華版更如上次的碟一樣，加贈一本畫集，不過印刷質素就差好多了。這版本已在「好勁商場」出現過，想買的人就要快手喇！

PC 小秘技

《晚九朝五》人物出現時間表

遊戲時段	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
ADA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ALICE	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
CHARLIE	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
ESABELLA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
ERAIN	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
JANNE	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0
JENNIFER	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
L.E.K.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0
MARYLIN	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MEI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
MOON	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
PAT	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0
SANDY	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1
SUE	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
WILDY	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1

遊戲時段	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
ADA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
ALICE	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
CHARLIE	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1
ESABELLA	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
ERAIN	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0
JANNE	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
JENNIFER	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
L.E.K.	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0
MARYLIN	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MEI	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MOON	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PAT	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SANDY	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
SUE	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0
WILDY	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0

○表中，0 代表不出現，1 代表會出現。

○ ADA 之出現條件是必須在頭 18 個時段內飲 8 次酒，超過或少過 8 次也不能。

○ ESABELLA 之出現條件是必需在頭 18 個時段內飲 8 次酒及在第 20 至 26 個時段內飲 6 次酒。

《晚九朝五》必殺百發百中秘技

在每次選擇女孩時（即在主畫面），輸入「madstalkok」，那麼以後所有女孩也不會拒絕你的第一次搭訕。如果輸入正確的話，主畫面上的顯示棒會由紅色轉為藍色。

在每次選擇女孩時（即在主畫面），輸入「madsaction」，那麼以後所有女孩也不會拒絕你的一夜情要求。這可謂相當利害的秘技，如果輸入正確的話，主畫面上的顯示棒會由紅色轉為綠色。

以上兩個秘技如果玩者在輸入時按錯鍵的話，便能再次輸入，請小心。另外，這兩個秘技是不能同時使用的。

又，如果玩者能將全部 15 個女孩子征服的話，將可看到特別的 ENDING。

電視游戲信箱

SATURN的平價版(白機)終於在港正式發售，而價錢尚算合理，各位大可放心購買。市面上的遊戲商人實在厲害，居然向筆者的朋友游說，V-SATURN比HI-SATURN效果好，結果朋友便把HI-SATURN賣掉；商人更向他說《FFVII》在7月推出……？因此朋友便向他買了一部PLAYSTATION……。PLAYSTATION係應該買，但……唉，真是世界難撈了！

白色SATURN沒有散熱孔怎辦?

WATER DRAGON 先生：

本人是第二次來信，有幾條問題想請教你：

1.本人最近買了一部白色的SATURN，但發現在機的兩旁沒有了一些散熱孔，請問會不會容易壞呢？因為本人玩了一會部機便很熱。

2.本人是有一張MOVIE CARD的，請問在玩GAME時要不要拔他出來呢？

3.為何本人玩《鐵拳 2》，玩來玩去都用不到ALEX/ROGER呢？

4.SS的「PRO ACTION REPLAY」是不是可以當SAVE CARD呢？

5.SS的「PRO ACTION REPLAY」用了是不是可以日本機玩美版GAME呢？

6.請問「PRO ACTION REPLAY」價錢如何？

7.CAPCOM移植的《MARVEL SUPER HEROES》是不是街機哪一隻呢？

8.SS會否出新軟盤，請問何時出呢？

9.SEGA為何不用「MODEL 2」來做SS的底板，而用「ST-V」呢？

10.SONY為何不用「SYSTEM 22」來做PS的底板，而用「SYSTEM 11」

祝貴刊銷量上升

一個等你回覆的人上

一個等你回覆的人：

1.根據有關的報導所知，應該是沒有問題的，但若你還不放心的話，大可在機旁鑽些小孔，甚至安裝小型風扇等。當然，後果自負。

2.當然是不需要，SS機內是會自行判定的。

3.只要打敗KUMA(大熊)便可以。

4.是可以用作SAVE咭的。

5.玩美版GAME就不可以了。

6.大約是賣$300圓。

7.正是街機的那一隻。

8.只是可能出，所以還未有推出日期。

9.當然是售價問題。

10.仍然都是售價的問題，若用「SYSTEM 22」可能會賣得太貴。

為何PS LOAD碟較慢?

DEAR WATER DRAGON：

小弟是GAME PLAYERS的長期讀者，由創刊號到現在都已有廿一期了，我覺得編輯先生們的努力工作，我們是可以看出的，特別是廿一期，錯別字就小了很多很多。廢話就此，小弟有以下的問題，請編輯先生為我解答，問題如下：

1.PS和SS大家都是用兩倍速CD-ROM，WHY PS LOAD碟比SS慢那麼多？(玩正版)

2.PS的對應ANALOG控制桿香港那裡有售？價錢被香港奸商炒到多少？

3.可不可以刊登PS《鬥神 2》裡SHO的必殺技「自殺扣對方HP那招」？因為在18期裡沒有登SHO同VERM的出招表。

4.每一個月PS同SS都有那麼多新GAME出，可不可以在新GAME時間表裡用別的顏色字刊登那些是大作，那些是好玩GAME，讓我們知道那些GAME是不應錯過。

5.因為PS到現在還沒有總代理，所以有否方法可從日本訂GAME？(原因是香港的奸商實在太無良)

6.香港那裡有售價錢合理的PS正版GAME？

7.SS的《拳皇95》LOAD碟速度實在是很快(大約3秒)，PS的又如何？你們在廿一期PS FXPO 96裡說要16秒，是不是相差那麼遠？8.PS和SS機能上有什麼差別？

8.為什麼SS可以睇VCD而PS就不能？是不是PS能力不及SS？

多謝解答

最後，祝GAME PLAYER全體人員身體健康，銷量永遠NO.1成功過度97！

大MONSTER上

大MONSTER：

1.若是深入的解釋，可能再多兩版也不夠。故此WATER DRAGON便簡略地講一講當中的分別。

PS的資料傳送管道十分寬闊及高速，達到每秒135 MEGA BYTE(即1080 MEGA BIT，約等如34盒《DQ VI》的容量)，理論上只需5秒便可將整隻CD-ROM的資料傳送完畢，不過，CD-ROM解碼部份的管道卻是行16BIT和只得主管道的刊速度……試想像一條8線行車高速公路上的汽車，突然轉入一條單線行車的單程路，是如何的擠迫。再加上其CD-ROM的暫存記憶只得0.032 MEGD BYTE(小得可憐)，所以其LOAD碟速度實在是較慢一點。

至於SATURN，雖然其資料傳送管道及不上PS的闊及快，但由於SS有雙CPU(兩粒SH 2)工作，而且各部份(聲音、圖像、記憶)均以獨立處理器去負責，加上CD-ROM是由一粒CPU (SH 1)作獨立控制，包括CD-ROM資料的存取，暫存記憶體的管理等。而它的暫存記憶體更有0.5 MEGA BYTE，比PS多了不少！故此SATURN的LOAD碟速度是快得有道理的。

2.你是指「NEGCON」吧，相信各大GAME舖都有售，價錢若是四佰餘元。

3.已將你的要求交秘倉主持人。

4.每個人的口味都不同，很難一概而論，這方法是行不通的。

5.相信很難訂得到了。

6.只要耐心等一等，價錢便會下跌，並沒有指定那一處好。

7.這是由PU-YU神及米奇的現場報導，所以是千真萬確，

但在正式推出時可能有改善。

8.這是由於PS可能沒有預計要出VCD的計劃，故此便不能看VCD，與機能無關。

SS版《心跳》有何不同？

編輯先生：

小弟名叫森里瑩一，是第一次寫信來的，請多多指教。

1.請問在玩緊遊戲機時，怎樣把遊戲畫面錄在錄影帶上？

2.SS的《心跳回憶》和PS版的是否一樣？

3.為何PS現在還沒有代理，是否PS的「平價碟」十分普遍的關係？

4.PS的《FF VII》是否以雙CD發售？發售後可否以小説形式作攻略。

5.現時PS的大手制和軟盤那隻牌子最接近街機，價錢大約如何？

6.BANPRESTO買了《同級生》和《龍騎士》的版權，會否在PS OR SS推出？

7.貴刊可否隨書附送一些名作的雙面拉頁海報？

祝GP能夠打入國際市場

森里瑩一上

森里瑩一：

1.只要將遊戲機的VIDEO OUT駁進錄影機便成。

2.SS版《心跳回憶》最不同的地方就是可以選擇不去「傳説之樹」。

3.「平價碟」的泛濫確實令到有意代理的公司望而卻步，亦有可能令SONY覺得香港是個翻版天堂，誤會香港的消費者全部都是支持翻版的人，故此便不把其代理權批出，以免影響和SONY合作的軟件商應得的利益。以上全是WATER DRAGON個人的見解和推斷，所以若想PS有代理玩平GAME的話，大家應該自律一下了。

4.對了，《FF VII》是CD發售的。而攻略方面，某編輯説一定不會讓大家失望。

5.大手掣以HORI和ASCII最好，至於軟盤則以本刊14期所教，自製改裝刊盤最好。

6.在SS中，《同級生～IF～》是NEC INTERCHANNEL所出，而《龍騎士》則由原作公司ELF推出，故此沒有BAN PRESTO的份兒。至於PS則還有這兩個作品登場。

7.這個答題暫手製作成本，在下恕難作答。

玩原裝SS GAME是白痴？

致各編輯：

你們好，我是第一次來信，希望能被抽中，我是貴刊的長期讀者，雖然不是第一期開始看，但也是從第七期開始看到現在，當我第一次買貴刊時而被那些內容吸引了，所以我才一直買到現在。我有一些問題想請教。

1.PS在香港何時會有代理，如果有會否是由SONY自己代理呢會否是在今年呢？因為我朋友有部PS但D GAME太貴了（指原裝）所以希望快些有代理。

2.我在一報刊上看見一段新聞，説SQUARE會有可能和SATURN合作出遊戲，是否真的呢？如果真的那麼《FF VII》會否出SS版？

3.SS的VIDEO MOVIE CARD和電腦的MPEG CARD有什麼分別？為什麼電腦的MPEG CARD大SS的那麼多呢？是不是電腦的會好一些？

4.SS會否出《幽遊白書》的遊戲呢？

5.貴刊會否出一本只説SS而另一本只説PS的GAME書。

6.SS我香港代理有否和海關合作打擊SS翻版活動，因為我的朋友説有翻版玩而玩原裝的我是白痴。其實我覺得翻版都不是太平，而且不是個個GAME都玩。一個月得一至兩隻好玩的GAME出，而且翻版又會玩壞機又會玩到一半HOLD機，你知啦，玩到半路先HOLD好沒癮的。

我以上的問題實在太多了，而且可能會有錯字，請多多原諒。

最後祝貴刊一本好過一本。

「問題遊戲人」上

「問題遊戲人」：

1.這問題可看上一封信。

2.WATER DRAGON未有聽聞此事，你是在哪一份報章看到的。

3.在構造上有何分別就不清楚，但性能上就應差不多，只是SS的MOVIE CARD可以在大電視上用而電腦MPEG咕則只可在電腦MON上用。

4.未有這個消息。

5.暫時不會的了。

6.有種！你有這個概念就最好了，不需理會他人的説話。

「海報機」是甚麼？

WATER DRAGON：

請指教

1.SATURN型坐椅推出了沒有？香港有沒有售賣？多少錢？

2.在香港，廉價版SATURN何時才能回落至20000日圓的價錢，以你所知，在香港那裡較便宜？多少錢？

3.「海報機」是用什麼形式玩的？香港推出了沒有？

4.GAME的海報是否在信和中心內售賣遊戲機的店鋪便能找到？大約多少錢？

5.香港那裡有GAME的T恤售賣？

多謝你的解答啊！

祝你的信箱能增加頁數及銷量上升！

V字領人上

V字領人：

1.這是SEGA在日本的宣傳獎品，是非賣品，故此香港未必會有。

2.答信方時，白SS已經回落到$1700的水平，算是抵買。

3.香港是有的，而海報則是「美少女戰士」。玩法是入錢，然後有個像輪盤的遊戲玩。

4.未必，你應多走幾轉問價。至於售價則跟據那隻GAME的受歡迎程度。

5.這個更難在港找到，祝你好運吧！

NGCD會否出第三代？

致WATER DRAGON先生：

本人是機霸隊其中一隊友冰堂純一，因為忘記叫椎名幹夫來寫埋以下問題，所以我親自寫信。

1.我家中有NGCD，請問何處高價收購二手機？

2.請問NGCD Z何時跌價？

3.請問NGCD會否出第三代？

最後希望你快些登出華爾拉超必

祝你大展鴻圖

冰堂純一上

冰堂純一：

1.你為何不寄信來「跳蚤市場」

2.這個很難説，因為「CD Z」並不是很多存貨。

3.相信不大可能了。

PS《洛克人X3》是否值得購買？

DEAR WATER DRAGON：

本人你第一次來信，希望能解答以下問題。

1.PS的《洛克人X3》聽聞好好玩，請問是否值得購買？

2.PS的RIDGE RACER REVOLUTION怎樣才能用倒黑色？

3.本人想購買SS，但聽聞新版SS是沒有散熱口的，是否正確？如買，應買舊版還是新版呢？

4.在22期中，本人得知SS有兩個CPU，而PS只得一個，穿竟多一個CPU是否會增強其功能？如LOAD碟速度或解像度等。

5.聽聞SS的機能只開發了70%，而PS已開發100%，為何SS的機能未完全開發？這是否表示SS好過其他次世代機？

6.請問《STREET FIGHTER

ZERO 2》和《BIO HAZARD 2》會在今年哪個月內推出？

7.CAPCOM說現正設計《STREET FIGHTER ZERO 3》和《STREET FIGHTER Ⅲ》，大約在何時推出街機？

最後，祝GAME PLAYERS蒸蒸日上，順利過度97。

愛STREET FIGHTER系列的人上

愛STREET FIGHTER系列的人：

1.假如你沒有買SFC版的話，會是個不錯的選擇。

2.要用黑色甚麼？請你說明一下。

3.暫時還未有因過而燒機的事發生，而且你很難再找到舊機了，所以都是買白機吧。

4.請看今期的答覆吧。

5.開發好軟件是需要時間和經驗的，就如MEGA DRIVE的早期GAME和後期GAME一般，簡直相差十萬八千里。所以PS將來的GAME亦會越來越好。

6.《STREET FIGHTER ZERO 2》將會在今年12月至明年1月內推出，至於《BIO HAZARD 2》則未有消息。

7.由於這兩項計劃還是在最初的階段，故此暫時還未有確實的時間。

《VIRTUA FIGHTER 2》有幾多M?

WATER DRAGON：

1.SATTURN將來推出的強化機能的附件會否令到3D功能和解像度大增，可不可以把街機作品百分百完全移植呢？那件附件又會何時推出？會否很貴？

2.SATURN會否出《男兒當入樽》第二集？機會大不大？

3.SATURN會否移植《MARVEL SUPPER HOROES》？

4.SATURN的《V.F 2》以M數來計大約有幾M？

希望能刊登

祝工作順利

GAME PLAYER忠實讀者

GAME PLAYER忠實讀者：

1.SATURN若推出強化機能的附件，當然會加強其多邊形的處理能力，至於解像度則未會加強。能否100%移植街機現在還未是言之過早，而推出的日期可能就是SS版《VIRTUA FIGHTER 3》發售之日。

2.照第一集的受歡迎程度來說，不是沒有可能的。

3.已經決定發售了。

4.若果不連其CD音源（即背景音樂等），莫約有396.65M BIT。

廉價版SATURN已有行貨

編輯先生：

本人有答個問題，請指教！

1.廉價版SATURN何時才有代理？

2.現時廉價版SATURN最平多少元？在那裡？（指九龍）

3.於貴刊其中一專欄STREET FAXER中所提及的荃灣XX店舖，在什麼商場？

4.SATURN型座椅於香港推出了沒有？哪裡有售？

5.GAME的海報在哪裡及什麼店舖有售？

多謝解答

祝好

PK上

PK：

1.白機現在已經有行貨了。

2.在荃豐中心中某商店賣$1700。

3.亦都是在荃豐中心內。

4.SATURN的座椅是只在日本送出的獎品，是非賣品。

5.你可到信和中心內找一找。

水龍先生您好：

本人有很多關於SS的問題，希望水龍先生能夠解答。

1.請問是不是在任何電腦MONITOR，只要加上VIDEO PARTNER便可玩SATURN？而這東西那裡有得買？要多少錢？

2.SS的《吞食天地 2》何時才推出？

3.SS會不會再出NBA的籃球遊戲？

4.SS何時才會推出NAMCO的遊戲？

5.請問那裡買SS遊戲比較合理和有保證？

6.可否用你們遊戲誌全體工作人員的合照來做下期的封面？（請以真面目出現）

（你們也可以舉辦一個競猜遊戲，猜猜哪位是水龍，哪位是米奇）

請水龍先生實現小之要求！多謝！多謝！多謝！

祝一本萬利！天天發財！

小之上

小之：

1.你現在可以選擇「X-RGB-1」，詳情可在今期內找。

2.相信很快便會推出。

3.會，你可在新GAME時間內找找。

4.唉，天知道。

5.只要你多行幾間GAME舖，比較一下價錢，看看他們的服務是否「友善」，便會知道是否合理，是否可靠。當然，最好就親身到日本買。

6.哈哈哈，在下相信沒有讀者會喜歡這樣的東西，說不定還會無人買呢。

SS雙無線手掣有甚麼功能

編輯先生：

本人擁有一部SATURN，但本人對我的SATURN有很多不明白的地方，請多多指教：

1.新出的白色SS和舊版SS的解像度及機能方面有否不同？

2.《VIRTUACOP 2》何時會出，等得很心急了？

3.在SS的CD畫面的左上方的波，CD＋G CHANNEL扭有甚麼他用？

CD＋G及CD＋EG又是甚麼？

4.插入了VCD CARD後，SS的本體機能有甚麼轉變？

5.如果SS的外展擴張插（插VCD CARD的位置，那麼SEGA公司為甚麼不著SS出新的擴張機器來增強立體機能及運算系統，因為《VF 2》已經跟不足了，若街機出現了MODEL 3，那麼SS根本就無可能移植，SS就（冇訂企）了，所以我有以下問題，有機會的話請代的向SEGA的成員追問，好嗎？

6.SS的附加周邊機器，EIECTRONIC BOOK OPERATOR有甚麼用途？

7.現在推出的SS雙無線手掣及無線手掣有甚麼功能？

感激之至，多謝！多謝！

祝貴刊工作人員身體健康，出多些好的攻略，答多些好信使貴刊能蒸蒸日上

一個忠於SS的人上

一個忠於SS的人：

首先多謝你的鄭秀雯信封，但在下實在對她「無乜感覺」。但如果是友坂里惠，內田有紀，官內知美或是安室內美惠的話就多多益善了。

1.沒有不同，全都是一樣的。

2.應該在今年下半年內發賣。

3.CD＋G是一種日本的卡拉OK軟件，在台灣也曾流行過。是一種畫面簡單，但音樂跟足軟件。

4.會變成只可用VCD。

5.SS的背後擴張插座暫時只是用作看VCD之用，真正的擴張機能插座是在機頂那一個（即插SAVE CARD）。正如上述的答覆一樣，應該會和《VF 3》一起出售。另外，SS版的《VF 2》，已經是移植得相當好（尤其在動作方面），你的批評只是在雞蛋裡挑骨頭。

6.它是一個開啟電子書藉的軟件。

7.當然是用來控制SS的機能，除此之外，更可控制部份日本電視。

無責任讀者評壇

《SNK》和《CAPCOM》的比較

就這個標題，咱們直覺要在客觀的角度來評論兩間大公司的遊戲產品，不可能只框述一對一對被括死的比較，所以我們就在它們的主線身上著手，索性集中在《STREET FIGHTER》系列和SNK系列上面。而所謂的SNK系列則因它是由以往耳熟能詳的《餓狼傳說》及《龍虎之拳》的原創性《SNK》人物所組合，再加上一大批新人物而誕生的，即《KOF'94》。這個GAME的出現可算是各人心目中的夢想戰鬥(DREAM MATCH)，所以亦成為SNK的代表之作，故我等亦將《街霸》跟《拳皇》作一剖析的比較。

一向在街舖出新機的時候，必然會令玩家為之哄動、圍觀，更何況是吸引好玩，更何況是格鬥遊戲，又更何腿是《街頭霸王》。所以每逢《街霸》一出再出的時候，都會令行內帶來很多的主意，但始終第二代的延續本身質量、進步和原創性是非常之重要，由《街霸2》(八人版)到《街霸SUPER TURBO》這段期間，我等發現只有《CAPCOM》這間大公司才能做到以上的條件。其仲間的《十二人版》、《TURBO版》和《SUPER版》裡的改進只在於將塊底版改顏色、改速度、改聲及改一般上落不大的格式而已。而《SSF2T》裡的「SUPER COMBO」又不是因為其他公後都各自加設之下，又市場渴求底下而理所當然地產生出來嗎？那途中當然要加設新人物啦！這一項基本上是係人都識DO的，可惜《CAPCOM》到該遊戲為止都只是加了四位新人，它出了那麼耐耐才得幾丁友似乎有點那個。或者這些都是他們市場經理經濟效益中的策略。

然而《CAPCOM》後來的作品便有了很大的躍進，《魔域戰士》、《X-MEN》等，皆採用了全新的畫面，又全加上了那些「SUPER」等，十分之有新意及有視覺效果，而且有相當強烈的美國動、漫畫的表現。其後套用於《街霸ZERO》，令人對《街霸》有一點真正的新鮮感，但終比起《SSF2T》的進步又只在以下幾方面：1.版面效果的改變(若這點都未改就不算是改)；2.人物角色上的年青外(話明少年版嘛)而招式上便沒有多大變化，「拳組合技」是《SNK》《餓狼3》先創後它才有；「SUPER」都只是將基本必殺技變相多了一兩樣，用LEVEL來決定攻擊力等。例如「真空波動拳」即是「波動拳」多打兩下、四下；「真空旋風腿」即是旋風腿多轉幾下和識得吸埋嚟；「瞬獄殺」即是......等等，真是一言難盡！這樣令人覺得：《街霸2《(八人版)之成功除了是去比舊系統刮目相看外，最主要是《招式》，格鬥GAME最主要是一招一式，既然有新版本，要求新招當然理所當然的事。到了《ZERO 2》的推出，又看過試過以後，《CAPCOM》又採用以前的習慣，重施故技地出新版了。還可以一提的就只可提新加的自創「CUSTOM COMBO」，可謂諗都唔使諗便有新「絕招」用了！的確是使玩者有一種自我膨脹之感？

再加上不變的按FORMULA才能大勝電腦，否則則連反擊也不易，這當然在乎貴樣是否初學者。姑且不題初學者，若玩家下下「要以找出一條FORMULA」的方式去打爆機的話(真英雄例外)，這GAME並不是大眾化遊戲而是對喜愛算術者而設，的便不能訓練出真正的技術和靈活性；一味靠屈，靠打FORMULA的話，重復又重復的動作，玩家便與電腦無異，難度這樣就好玩嗎？

在《SNK》方面，它到目前為止，積極研製格鬥遊戲至今，到《KOF'94》，個中之原創性和進步是不容忽視的。它究竟有什麼優勝之處呢！讓孤等逐一陳出：1.全新人物和背景設定及各人「一擊必殺」、「一發逆轉」的「超必殺技」一向是《SNK》的作風；2.嶄新的「3 VS 3」將原本只是一對一的框框打破，《街霸ZERO》的「2VS1」便是從《SNK》的《餓狼1》而來的了；3.「側閃」使守方不用硬食攻擊而可避過，而這裡的「防衛攻擊」是完全無敵，不減對方能源及要對方有攻擊動作才可；4.「飛段攻擊」和《餓狼22》相似被擊中後的人會飛至兩端，而攻擊力比重擊強；5.「援助攻擊」是當己方昏倒或被舂時，若餘下的隊友尚在可作一定的支援及阻撓，雖然不減對方體力，但意念頗新、有趣及合理；6.「集氣」這點早在《龍虎 1》裡相傳下來，作用是當「氣」滿時攻擊力比平時大1.2倍和體力未減剩三分一時仍可使用「超必」。再者當被人「丙」或擋著時也會積傳「怒氣」；7.而「衝前後退」已是大部份格鬥遊戲的基本操作，只是《街霸》迄今未然。或者這些算是所謂典範吧；8.「挑勃」就好像《龍虎》一樣，可削減對方的「銳氣」，更可以「串」挑戰者，純粹「玩野」，而《ZERO》裡的「挑勃」就只可說是好過冇罷。

如今《KOF'95》又如何呢？「很差、求其、馬虎及帶來失望」？我們就此再作具體的分析：「3 VS 3」本是令人驚嘆的系統，睇死佢最多只是加新人算了，又有幾多位估到《SNK》除了「取長補短」的改了為「宿敵隊外，還可以作TEAM EDIT的情況自由隊咁過癮，加埋兩名大佬組合有5,200種，令你可以「取長補短」地選擇角色(唔駛硬食豬頭骨)，將技術性因數瓦解。另外，側閃加防守攻擊的合成使用，除了易出和可減對方能源外，亦變成勝負雙方的關鍵。在跳躍飛段攻擊可看出設計者再次刻意表達各人物的善長、性格和流派，使它更有質感和華麗感。大跳躍比前作更明顯和實用。最重要是加多了人的「飛行道具連出」、「空中追擊技」和「空中超必」的增設，這些都是細微但不可不提。當然還有考玩家反應的「格擋攻擊」(GUARD CANCEL)，此和《餓狼1》大佬傑斯絕技「必殺投」開始的概念相同，可以唔人屈，又係無形中屈人！

最後以《KOF》與《ZERO》之間作總論。《KOF》裡各板的背景、背景人物和捲軸各有獨特和多層捲的立體感之處，而開場效果更不會像《ZERO》集集都是兩個企定，然後：「ROUND 1，FIGHT」。舉例例TAKUMA那版從夾板上升到停下，除齒輪之轉動，已至停定可見到有機關將整武台鎖穩，又，TAKUMA立定時手的動作《KOF'94》時是沒有的，細緻情度有誰可以鼎足；而大家都著重的背景音樂，《SNK》那些不是別人的電子樂聲，而是稱得上日本流行歌的POP、CLASSIC及NICE等之演奏樂曲；且每個角色獨立配音，比起《ZERO》來來去去的「辟辟拍拍」相比來得自然生動和更有現場感；再者針著在公仔的線條、身裁比例、表情、肌肉和服裝設計的琢磨裡，《SNK》可謂做得細緻、廣範而接近真人。不過《CAPCOM》可能不想走這一方向吧。

「羅刹修羅逢兩道，華玄光劍血滿刀，決戰一刻綴你我，分屍之際定勝路」，相信大家該知俺在說那隻遊戲吧。而《餓狼REAL BOUT》則追求真實，簡易化的操作令人滿意。總以主客所論，連次世代的機種也分別移植《KOF'95》和《侍魂》等，《SNK》又不致於是「根本無可比之」。就算計埋大多數的「街霸愛好者」的人頭率，這兩大格鬥GAME公司《CAPCOM》和《SNK》最多只是平手而已。只要是好GAME，有誰不懂選擇玩多D！

闇與滅之霸王編集：

東，小搖籃，治美奧雲

CAPCOM VS SNK

本人第一次寫信來的，而寫此篇文章的動機，是看過了貴刊第20期那位「無責任讀者」O兄的「街霸ZERO VS KOF'95」後，有感而發，便動起筆來。

自從《STREET FIGHTER II》誕生後，幾乎無人不知CAPCOM的大名了。我也因此成為CAPCOM的FANS (也可說是《SF II》的FANS)。

在一本十分暢銷的日本街機雜誌內，CAPCOM連續兩年(91，92)被選為THE BEST MAKER，風頭一時無兩。可是，CAPCOM的光輝歲月(霸主.....)在《SF II DASH》推出後便要暫告一段落了。

盛傳SNK以高薪挖角，把CAPCOM那班SF II班底挖走，成為自己的部下。這下子可不得了，SNK搖身一變成為格鬥GAME MAKER的新一代王者，《龍虎之拳》、《餓狼2》、《WH 2》等系列相信也不用多說了，SNK簡直一洗以往「高檔機」(硬件強軟件弱到……)的形象，把CAPCOM從一哥地位上拉了下來。此時的CAPCOM，出現半真空狀態，只懂出《SF II TURBO》，以及雷聲大，雨點小的《MUSCLE BOMBER》來救亡，尤其是這隻《MB》，簡直輸到「百佳」，香港也鮮見此GAME蒲頭。很多人也以為CAPCOM到此為止了。的確，CAPCOM失去了這批強大的核彈頭之後，只懂出一大堆「新FINAL FIGHT」，如《恐龍新世紀》等等。及後又出了一隻《SUPER MUSCLE BOMBER》，也差點沒人理睬。看見CAPCOM如此不濟，真教人心痛。相反地，SNK如日中天，先以100 MEGA SHOCK！作號召，接二連三推出代表作，其中《侍魂》更勇奪93年的日本GAMEST大賞。

而CAPCOM，則只食住《SF II》條水，推出《SSF II》及《SSF II X》，雖然《SSF II X》做得不錯，但早已失去一大堆擁躉(過檔SNK？)。

此時(93-94年)CAPCOM與SNK的產量可算是3:7之比。但由於產量太多，良秀不齊，(例，《痛快GAN GAN行進曲》)，令人開始轉移視線，觀察其他生產商的作品。其後CAPCOM推出了《VAMPIRE》，反應一般，之後CAPCOM再下一城，推出《VAMPIRE HUNTER》，可算是重新拾回江湖大佬(？)的聲威了。此GAME無異在畫面、音效、深度都令人耳目一新。甚者有人說CAPCOM的CP SYSTEM II，正有續步發力的傾向，或者可在畫面上漸漸壓倒機能有限的NEO GEO。CAPCOM的誠意及創意在《VH》上表露無遺，充分表現其「TRY NEXT」的活力。亦可以說，CAPCOM已從低潮中復活過來。其後推出的《X-MEN》，《MARVEL SUPER HEROES》也可見CAPCOM正試圖開創格鬥GAME的新領域。

O仔先生在文章裡說《ZERO》難玩，十分刺激等等。本人雖是個CAPCOM FANS，也想發表一點客觀的意見。我想O仔大概「黐」著SNK太久，已沒玩《SF-II》一段日子吧？CAPCOM曾聲明過，《ZERO》的難易度是比不上以往低的，目的是想吸納一批新的玩家(即以往甚少打SF II的人)，而且，只要你玩過「SSF II X」，便會覺得ZERO是十分易打(屈)的了......

此外，本人覺得《ZERO》有些地方做得不夠完美。首先，背景十分慳皮，兩個人物共用一個背景，可惡！而且對電腦只得8個實在少了一點。相反，本人覺得《KOF'95》絕對比'94版好得多！可能是你期望過高吧。別忘記NEO GEO容量有限啊。

《KOF'95》的爽快感實在做得很好，各人的豐富連續技簡直目不暇給。雖然GUARD CANCEL沿自《VAMPIRE HUNTER》，但《KOF'95》的「GUARD CANCEL」用途更加廣！假若O仔想玩正嘢，期待《KOF'96》在SNK的64 BIT機上出吧！

另外，令本人感到興奮的是《ZERO 2》的推出。不用多說，畫面完全超越ZERO版，冇得比！尤其是ROSE那一版的背景，簡直華麗！在此GAME中CAPCOM的班底的確花了不少心血。可能有些玩厭了街霸的人會說！又是波動昇龍？有什麼大不了？但本人認為，這才是最「正牌」的格鬥GAME！試看看SNK系列的《龍虎》、《WH》，那裡的RYO、ROBERT(同門)及HANZOU、FUUMA(同門！)不就是RYU、KEN的影子嗎？無可否認，格鬥GAME這世界本來就是互相「參考」的，我只是想各位不要再一味「踩」街霸、抬高SNK！(可能有點偏激，或者是我太喜歡SF 了)不過，CAPCOM現在比較優勝的，就是格鬥GAME的產量比較少(93-94)，故每次推出的GAME也絕不馬虎，D&D II就是一個好例子，可以說是新鮮感比較強。但同時這也是一個缺點，就是招牌人物(尤其是女主角)比SNK少。反觀現時的SNK，產量十分多，但因為實在太多，每個系列差不多到達頂點了。《REAL BOUT 餓狼》雖然突破自己主機的極限，但畢竟只是16BIT機，要追上更新一層的境界，必須盡快換菜(64 BIT)才行。

本人是個思想比較守舊之人，也不明白自己為何這樣偏袒SF II.....或許可憐CAPCOM的低潮期，又或者是飲水思源？又或者是個人口味的問題？無論如何，本人認為在2D格鬥GAME這場混戰中，CAPCOM已暫時取回領導者的地位！希望CAPCOM繼續努力，創造出更多不同種類的遊戲。最後，本人堅信SF III》會出的，不過，只能默默期待……。

BAO 上









遊戲跳蚤市場

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

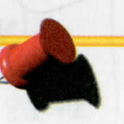
三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

SNK 紀念版CD機

誠讓SNK紀念版CD機，連AV線，火牛，原裝手掣兩個及阿波羅六掣式大手掣一個，四隻CD餓狼特別版、真侍魂、世界英雄JET及拳王94，全部原裝有說明書，NEC DISPLAY MONITOR一部。以上物件除MONITOR外全部九五成新，全機性能良好，有盒及有說明書。全售$2200。若售後一星期中有任何問題保証原銀奉還。

聯絡方法：早上八時半至十時半及晚上九時至十二時

電256167465鈞洽



電腦486 DX 33

本人誠讓電腦486 DX 33連大細碟、420M碟、PANASONIC雙速CD-ROM連音效卡、4M記憶體和NEC SVGA MON一套，八成新，價錢$5000元。。價錢可商議，如不講價者送VIDEO PARTNER一部，以上物品可用SEGA SATURN加五隻遊戲碟交換。

聯絡方法：90771499(二十四小時)



急讓SNK帶機

本人急讓SNK帶機、盒帶KING OF FIGHTER 95、餓狼傳說1、越戰1975、世界英雄2，價2700元，舊手掣2個價300元，以上全部可用SATURN OR NEO GEO主機CD-ROM CDZ交換。有意購買者請説明買二手遊戲機或換機及留名、留電，即覆。

聯絡方法：78991287 CALL 1



讓3DO FZ-10

本人誠讓3DO FZ-10，包括兩個原裝手掣，一個連射手掣，另包括二十多隻新GAMES(J LEAGUE 95等)，連金屬中殼變壓火牛，九成半新，價$1900，可略減或可用PLAYSTATION交換另加$500。

聯絡方法：電28877222(找阿修)

時間MON-FRI 3:00P.M 後



誠讓PS一部

讓PS第一代主機(絕版)，獨立S端子輸出，運作正常，鐵拳，VF-9戰機，足球，六合一2，賽車；D之食卓等，火牛，手掣盒與說明書，S輸出線一條，買入三個月，九成新，價2700，另售GAMEBOY連一盒帶，售320，誠徵3DO＋VCD介面咭，價面議。

聯絡方法：26435887倫洽



徵SS GAME

徵SS GAME：灣岸DEAD HEAT，MOBILE SUIT GUNDAM高達，VF 2，KING OF THE SPIRITS需有原裝盒及說明書，價HK$150～200元。

聯絡方法：7110938 CALL 8683



誠讓SS GAMES

誠讓SS GAMES《飛龍》$200，《新忍傳》$180，《VIRTUA FIGHTER REMIX》$100，全部九成新，或用其他GAMES來交換。

以上物品價格面議，可略減。

另徵《時鐘戰士》下卷和《RIGLORO SEGA》。

聯絡方法：2568297亞深洽



SNK CD機

SNK CD機連九隻GAME，VIRTUALBOY連3隻GAME$2200，另PS一部連原裝GAME高達及約十隻GAME共2000。

以上物品全買$4000

聯絡方法：電73023586



誠徵三洋VCD

本人誠徵三洋VCD一個，有意者請電請CALL72009302

另讓三洋3DO連遊戲

三洋3DO一部九成新，連40隻遊戲，兩個手掣，一個火牛，AV線，全部2000元

有意者請電：CALL72009302

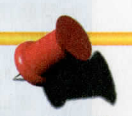


讓 PC-ENGINE DUO- R

本人誠讓PC-ENGINE DUO- R 連手掣兩個和火牛一個)和一個一分五分插器,八變DUO-R GAME包括:《天外魔境》,《亂馬1/2》,《熱血足球》,《幽遊白書》,《仙魔大戰》,《魔神英雄傳》,《龍珠Z之偉大的孫悟空傳說》等等.....。現售3000元,可略減。另誠讓超任盒帶:街霸,街霸TURBO,龍珠Z,幽遊白書FINAL。以上超任盒帶每隻$200至$300,可略減。

聯絡方法:星期一至五

(7:00P.M-11:00P.M)26403873



SATURN 遊戲

《男兒當入樽》$170,《真人街霸》$150,《F1 INFORMATION》$250,《VF》$100。以上遊戲可以《VICTORY GOAL INTERNATION和HAT TRAK HERO》交換另有世嘉五II代出售連二盒帶(SONIC, VR賽車)售$600另有PC-ENGINE GT一部連火牛連盒帶六或新售$500另徵PLAY STATION一部是世嘉五代如PC ENGINE GT交換扣$1500。

聯絡方法:下午五時至

晚上十時24558481兆洽



誠讓 NEO-GEO CD 機

本人誠讓NEO-GEO CD機一部,連火牛、AV線、手掣兩個及四個遊戲,包括(餓狼傳説3)、(世界英雄PERFECT)、(得點王2)及(拳王95),另讓SS GAME (GUARDIAN HEROES)$280。以上物品全部九成新。NEO-GEO CD機售$2500。

聯絡方法:有意者請在下午1:00-晚上10:00電28962959ALAN洽

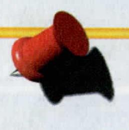


SNK CD 機

SNK CD機連四個遊戲:KOF95,少女麻雀2,POULS-AR,NG CD SPECIAL兩個細手掣,一個大手掣,有單一年半保養。價$2100可略減。(人不在請勿説來意)

聯絡方法:

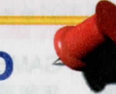
十時半 24577821 LOUIE



讓 SNK CD 機

讓SNK CD機連兩手掣,火牛連AV線連7碟(餓狼、真侍魂、風雲默示錄、拳王94、熱血進行曲....等)價2300。另有世嘉土星連兩手掣、記憶卡、軟盤、槍、格鬥手掣、AV線連16碟(VF,、V-COP、X-MAN、RALLY、飛龍、大戰略....等)全套6500,不二價,不散賣,有意請電255538914 JACKY洽

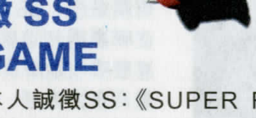
(如人不在,留電必覆)



讓 3DO

讓3DO一部約$1200連大量GAMES和超任。另徵D之食卓新版(DIRECTOR CUT),SNK CD機或作交換,PS絕版GAMES和SATURN七間秘館(AVG,3CD),另外個人很樂意用其他GAMES來交換。如有其他GAMES想賣也可來電的。

聯絡方法:25682997亞深



徵 SS GAME

本人誠徵SS:《SUPER REAL麻雀PV》《SUPPER REAL麻雀GRAFFITI》《偶像麻雀FINAL ROMAN R》,以上遊戲必須原裝CD。

聯絡方法:71128688CALL1273



誠讓 SS 遊戲

DAYTONA$200、極上Q蛇$180、V GOAL$130、RACE DRIVIN$80、VF REMIX50另徵:熱血親子$150、飛龍$200、KING OF BOXING$250、新忍傳$100。

有意者請於晚上11時至1時電27754518過時勿電,

人不在勿説來意。衡治



NEO-GEO CD 機

NEO-GEO CD機一部連泡泡方塊,拳王'94,NAM-1975,得點王2,餓狼傳説SPECIAL,街頭籃球,AERO FIGHTERS2,侍魂2,TOP HUNTER讓三千元,有意者請電72947125,另GAME GEAR一部讓三百元連GAME。

聯絡方法:CALL 72947125





讓樂聲 FZ1 3DO

讓樂聲FZ1 3DO一部,新淨有盒,隨機包括原裝手掣,AV線,變壓火牛,並送二十隻各式遊戲,共價$2000,合者電71168929,叫3802,朝十晚十,必覆

聯絡方法:71168929 A/C 3802黃



讓超級任天堂一部

本人誠讓超級任天堂一部(美國版),送手掣兩個,AV線,火牛,9隻GAME包括《龍珠超武鬥傳1,2》《亂馬》《孖寶兄弟》等,SUPER GAMEBOY,價值$1400。另外出讓PS《J.LCAGUE PRIME GOAL EX》$200。

聯絡方法:晚上六時至八時電26532573找志明,交易地點在各火車站



街機HI-SCORE 龍虎榜

本欄的目的旨在表揚成績優異的本地遊戲機迷，歡迎各大遊戲機中心提供資料。聯絡電話：2380-2223



銅鑼灣 CYBER WORLD（截至1996年5月5日）



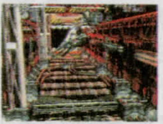
CYBER CYCLE (YOKOHAMA)
5'28"512
BIB (31/12/95)



FIGHTING VIPERS
2'38"60
S.P.W (2/2/96)



DIRT DASH DX (ALL STAGE)
4'34"93
MLL(21/4/96)



沙羅曼蛇2 (LIFE FORCE 2)
413,000
J.V.C.(26/4/96)



ACE DRIVER VICTORY LAP
(CAPITAL CITY CIRCUIT／EXPERT (PRO))
2'16"45
MON(21/4/96)

VIRTUA FIGHTER KIDS
10'00"00
OSA(4/5/96)



ALPINE RACER
(EXPERT-GATE RACING)
1'59"821
WAN KING KAI (16/3/96)



MANX TT
(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'26"17
DARWIN, CHIU(25/4/96)



極上沙鍋曼蛇
546,600
LAU CHUN LUNG (3/2/96)



RAVE RACER
(PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT)
3'02"299
JOHNSON LEUNG (27/3/96)

遊戲計分知多啲

大家很容易就可以知道射擊遊戲和賽車遊戲的分數，不過對一些格鬥遊戲的計分方法就會感到有點混亂，因為很多格鬥遊戲的分數在CONTINUE後都不會像射擊遊戲那樣重頭計算的，所以很多人都會認為格鬥遊戲的分數是沒有用處的。其實，你也可以從格鬥遊戲的分數中看出那個人是否CON過機的，方法是看看那個分數的最後兩個位，如果是「00」的話，即是說那個人沒有CONTINUE過也沒有被別人挑機，這對近期推出的格鬥遊戲都適用。各位機場大佬，你的HI-SORCE龍虎榜上從始可以加入格鬥遊戲的排名了吧？

WHO BUY THIS GAME

剛巧哩幾日出咗唔少新GAME，我喬丹當然走去GAME場為大家"捉"番幾個買佢新GAME嘅人士，問長問短兼且影佢地相，等大家睇吓佢地點解揀哩隻GAME(好可惜很多GAME迷都不願意出鏡，希望下次大家唔好咁怕醜啦！）　文：喬丹



GAME迷：陳小姐(自稱)
年齡層：19-23歲(又係自稱)
選購遊戲：SS《美女危機》
從哪裏得知這遊戲的資料：日本雜誌
甚麼吸引她購買這個遊戲：遊戲性質──有多種玩法，而且因為家人亦喜歡玩這類GAME。
現時擁有哪些遊戲機：SFC、SS
下一部會購買的遊戲機是：未定
原因：因為哩啲嘢都係由家人決定
愛玩甚麼類形的遊戲：PUZ
題外話：難得訪問到女GAME迷，當然問多幾句，細說之下得知原來陳小姐的父母亦有參與打機行動，一家人可謂遊戲世家。

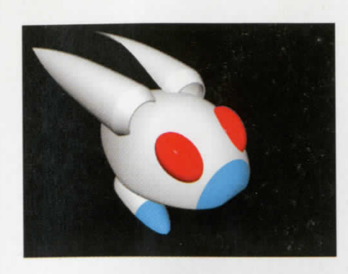
NOW PRINTING

GAME迷：麥先生
年齡層：24歲以上
選購遊戲：SS《首領蜂》
從哪裏得知這遊戲的資料：本地雜誌、報章
甚麼吸引他購買這個遊戲：遊戲性
現時擁有哪些遊戲機：SS
下一部會購買的遊戲機是：PS
原因：畫面靚、有翻版碟
愛玩甚麼類形的遊戲：STG、ACT
題外話：麥先生果然係STG迷，隻《首領蜂》一出便立刻買下，祝麥先生早日爆機啦！



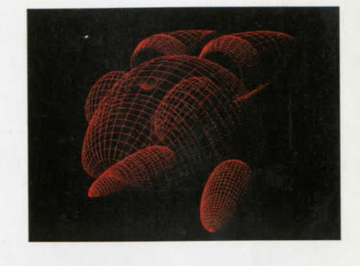
GAME迷：蕭先生
年齡層：13-15歲
選購遊戲：SS主機＋拳皇95
從哪裏得知這遊戲的資料：本地雜誌、日本雜誌、朋友介紹
甚麼吸引他購買這個遊戲：價錢便宜、遊戲啱玩，畫面靚(他暫時為止認為SS畫面較靚)
現時擁有哪些遊戲機：MD、SFC、SS
下一部會購買的遊戲機是：PS
原因：同SS一樣咁正！！(他身邊的朋友搶答)
愛玩甚麼類形的遊戲：FIG
題外話：就嚟到考試季節，現在買機可不要因玩GAME而影響成績啊！

GAME迷：鍾先生
年齡層：24歲以上
選購遊戲：SS《THOR～精靈王紀傳》
從哪裏得知這遊戲的資料：本地雜誌
甚麼吸引她購買這個遊戲：見過雜誌介紹，覺得畫面幾靚，而且幾好玩。
現時擁有哪些遊戲機：SFC、SS、PS
下一部會購買的遊戲機是：N64
原因：因為覺得64BIT的主機係畫面、速度和流暢度都會較佳。
愛玩甚麼類形的遊戲：FIG、ACT
題外話：原來鍾先生喜歡玩ACT，雖然精靈王紀傳係RPG，但係鍾先生放心啦，哩隻GAME似一隻ACTION GAME多過似隻ARPG㗎！



重賞之下





《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

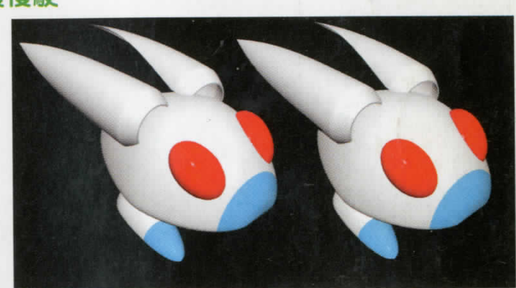
稿費大增100%

一級猛料……………………$200
二級勁料……………………$100
三級好料……………………$ 50
四級碎料……………留番你自己慢慢嘆



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！

歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」？抑或你覺得自己是機壇…明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機（投稿攻略法），你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得——請早預約
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

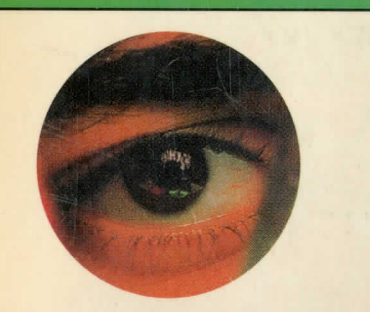
挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223

PLAY WIDE
打機



WATCH WIDE
睇戲



SHOOT WIDE
攝錄



SONY®

闖出家庭電視的框框
電視遊戲的必備之選
功能媲美大型16:9電視

16:9麗音國際線路電視機
Wide Trinitron 16:9 TV



KV-V16MN1 / KV-V20MN1

功能：

- Dual Nicam System (PAL B/G,I) & German Stereo Decoder 雙麗音(PAL B/G, I) 及德國立體聲解碼器
- 內置立體聲放大器由2個全音域揚聲器強勁輸出。音質充滿動感、震撼，低音雄渾，高音清脆。
- Surround Sound 環迴立體聲

畫面：

- Picture Mode 畫面亮度選擇模式

接收系統：

- CATV 有線電視
- Multi 15 System 15制式國際線路

典雅設計 線條簡潔





Sony Corporation of Hong Kong Ltd.

客戶服務接待中心 • Customer Service Reception Centre

銅鑼灣：軒尼詩道555號東角中心16字樓
油麻地：窩打老道19號地下
荃灣 ：眾安街55號英皇娛樂廣場二樓商號201-2室
沙田 ：沙田中心地下6號
牛頭角：觀塘鴻圖道1號二樓202-3室

客戶查詢熱線：2833 5129



觀塘鴻圖道1號二樓202-3室